

**KONSEP SANGGIT GARAP PENOKOHAN  
DALAM PAKELIRAN PADAT**

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN PEMULA**



Catur Nugroho, S.Sn., M.Sn.

NIDN. 0026098909

Dibiayai DIPA ISI Surakarta Nomor: SP DIPA-023.17.2.677542/2022  
Tanggal 17 November 2021  
Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,  
sesuai dengan Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Pemula  
Nomor: 711/IT6.2/PT.01.03/2022

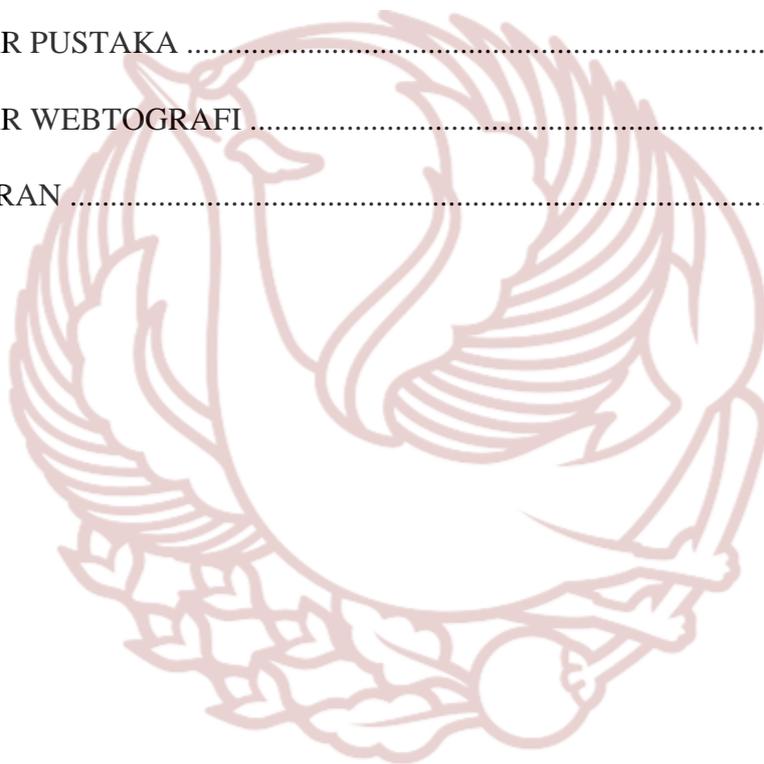
**INSTITUT SENI INDONESIA (ISI) SURAKARTA**

November, 2022

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER .....	1
HALAMAN PENGESAHAN .....	2
DAFTAR ISI .....	3
ABSTRAK .....	5
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
Latar Belakang .....	7
Perumusan Masalah .....	12
Tujuan Penelitian .....	13
Target Luaran .....	14
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	
<i>State of Art</i> .....	15
<i>Roadmap</i> Penelitian .....	19
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
Lokasi Penelitian .....	22
Landasan Teori .....	22
Metode Penelitian .....	25
<b>BAB IV. DESKRIPSI SAJIAN GARAP PENOKOHAN LAKON BAMBANG SUMANTRI</b>	
Alur Lakon Bambang Sumantri .....	27
Klasifikasi Penokohan dalam Lakon Bambang Sumantri .....	36
<b>BAB V. KONSEP <i>SANGGIT</i> GARAP PENOKOHAN DALAM PAKELIRAN PADAT</b>	
Unsur-unsur Konsep <i>Sanggit</i> Garap Penokohan dalam Pakeliran Padat...	40

Kedudukan Konsep <i>Sanggit</i> Garap Penokohan dalam Pakeliran Padat ...	44	
Implementasi <i>Sanggit</i> Garap Penokohan Sumantri Dakam Pakeliran Padat Lakon Bambang Sumantri .....	46	
BAB VI. PENUTUP		
Kesimpulan .....	49	
Saran .....	50	
BAB VII. JADWAL PELAKSANAAN .....		51
DAFTAR PUSTAKA .....		52
DAFTAR WEBTOGRAFI .....		53
LAMPIRAN .....		54



## ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa *sanggit* “garap penokohan” merupakan salah satu orientasi penting dalam penggarapan Pakeliran Padat. Bentuk Pakeliran Padat memiliki ruang kreativitas serta ekspresi yang luas, rumit, dan kompleks jika dibandingkan dengan pakeliran konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui terkait konseptual *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Hal ini penting sebagai stimulan terhadap kajian *artistic research* khususnya pembahasan mengenai konsep-konsep dalam Pakeliran Padat. *Lakon Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro dipilih sebagai objek penelitian yang dipandang representatif terhadap kebutuhan analisis. Adapun pendekatan yang digunakan ialah konsep dasar Pakeliran Padat, konsep *sanggit* garap lakon, konsep estetika dasar pedalangan *nuksma* dan *mungguh*, serta penerapan analisis secara hermeneutis. Metode analisis data deskriptif kualitatif dilakukan dengan mencermati validitas data. Adapun hasil penelitian, yaitu: (1) unsur konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat terbagi menjadi lima, yakni tema, gagasan pokok, judul lakon, permasalahan, dan latar belakang tokoh; (2) konsep *sanggit* garap penokohan memiliki kedudukan sebagai orientasi garap yang penting dalam penggarapan pakeliran padat; (3) penokohan Sumantri dalam lakon tersebut dipandang mampu mencapai keselarasan antara citra karakter yang dibangun terhadap kelima unsur konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat, sehingga mampu mencapai rasa estetis yang *nuksma* dan *mungguh*.

**Kata kunci:** *sanggit* garap penokohan, pakeliran padat, Sumantri.

### **Abstract**

*This research departs from the assumption that sanggit “work on characterizations” is one of the important orientations in the cultivation of Pakeliran Solid. The Solid Pakeliran form has a wide, complicated, and complex space for creativity and expression when compared to conventional Pakeliran. This study aims to determine the conceptual relationship of sanggit working on characterizations in Pakeliran Solid. This is important as a stimulant for artistic research studies, especially the discussion of concepts in Pakeliran Solid. Bambang Sumantri's play, Ki Purbo Asmoro's presentation was chosen as the object of research which is considered representative of the analysis needs. The approach used is the basic concept of Pakeliran Padat, the concept of sanggit working on the play, the basic aesthetic concept of nuksma and mungguh puppetry, and the application of hermeneutical analysis. Qualitative descriptive data analysis method is carried out by observing the validity of the data. The results of the research, namely: (1) the elements of the concept of sanggit working on characterizations in solid pakeliran are divided into five, namely themes, main ideas, play titles, problems, and character backgrounds; (2) the concept of sanggit work on characterizations has a position as an important work orientation in the cultivation of solid pakeliran; (3) Sumantri's characterization in the play is seen as being able to achieve harmony between the character images that are built on the five elements of the sanggit concept, working on characterizations in solid pakeliran, so as to achieve a genuine and genuine aesthetic sense.*

**Keywords:** *sanggit work on characters, pakeliran padat, Sumantri.*

## BAB I. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Pakeliran Padat merupakan salah satu inovasi garap pakeliran yang rumit dengan menitikberatkan pada konsep garap dramatisnya. Artinya, setiap unsur garap pakeliran meliputi *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* dikemas sedemikian rupa dengan mempertimbangkan aspek-aspek dramatik sehingga mencapai pada satu pakeliran yang proporsional terhadap kebutuhan *sanggit lakon* yang padat dan/atau tanpa rongga. Penggunaan istilah padat dalam konteks Pakeliran Padat oleh Sudarko dimaknai sebagai kesesuaian antara wadah dan isi, yakni berupa keselarasan berbagai unsur garap sehingga seluruh hal yang tampil dalam pakeliran atau yang disajikan oleh dalang selalu berkaitan erat dengan kebutuhan *sanggit lakon* (Sudarko, 2003). Secara sederhana dapat dipahami bahwa segala hal lain yang tidak memiliki relevansi terhadap kepentingan jalannya cerita wayang, maka itu dianggap tidak penting dan perlu dihindari oleh dalang dalam menyajikan Pakeliran Padat.

Membahas Pakeliran Padat tentu harus dimulai dengan memahami terlebih dahulu kedudukannya di antara model atau bentuk pakeliran lainnya. Hal ini penting untuk mengetahui mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Pakeliran Padat baik secara bentuk maupun konsep. Dalam konteks pakeliran wayang kulit purwa gaya Surakarta paling tidak terdapat tiga bentuk pakeliran yang eksis ditengah-tengah kehidupan pertunjukan wayang. Adapun tiga bentuk pakeliran tersebut, ialah: (1) Pakeliran Semalam, (2) Pakeliran Ringkas, dan (3) Pakeliran Padat. Ketiga model pakeliran tersebut memiliki konsep garap yang berbeda meskipun unsur garap yang digunakan masih tetap sama. Pakeliran Semalam merupakan bentuk pakeliran tradisi yang masih terikat oleh berbagai konvensi dan merupakan kristalisasi dari budaya masyarakat Jawa sebagai penyangga utama eksistensi pertunjukan wayang. Pakeliran Semalam khususnya gaya Surakarta sudah memiliki bentuk yang mapan dengan pola struktur sedemikian rupa yang terbagi menjadi tiga *pathet*, yakni *pathet nem*, *pathet sanga*, dan *pathet manyura*. Adapun durasi pertunjukannya biasa disajikan antara pukul 21.00 sampai 04.00 dini hari. Penggarapan ceritanya juga bersifat longgar sehingga hubungan antar adegan dalam bangunan lakon tidak

terikat secara ketat. Selanjutnya ialah bentuk Pakeliran Ringkas yang secara sederhana memiliki konsep garap pakeliran yang relatif sama dengan Pakeliran Semalam, hanya saja durasi pertunjukannya disajikan lebih pendek daripada Pakeliran Semalam. Pakeliran Ringkas bisanya disajikan dengan berorientasi pada ringkasnya cerita dan/atau singkatnya durasi. Artinya, bangunan lakonnya masih mengacu pada bentuk Pakeliran Semalam dengan garap meniadakan adegan-adegan yang dianggap tidak penting. Adapun bentuk yang ketiga ialah Pakeliran Padat yang dapat mengandung arti pakeliran yang *singset*, *wos*, berisi, dan rapat. Artinya terdapat kesesuaian antara wadah dengan isinya, sehingga tidak ada rongga di dalam isi wadah, begitu sebaliknya tidak ada isi di luar wadahnya. Sebagaimana telah disinggung sebelumnya bahwa Pakeliran Padat tidak terikat oleh bentuk-bentuk pakeliran konvensi sehingga penyajiannya tidak berorientasi terhadap pendeknya durasi. Waktu pertunjukan mutlak merupakan akibat dari pengarapan lakon oleh dalang. Oleh karena itu, dalam setiap adegan atau peristiwa lakon yang tampil dalam Pakeliran Padat selalu memiliki makna (Sudarko, 2003).

Berpijak dari penjelasan tersebut tampak bahwa Pakeliran Padat memiliki wilayah kreativitas pengembangan konsep dan garap yang lebih terbuka. Hal ini senada dengan apa yang ditulis oleh Sudarko, bahwa Pakeliran Padat adalah pakeliran yang mengindonesia. Oleh karena itu, nilai-nilai yang hendak ditampilkan dalam pertunjukannya tidak hanya nilai budaya Jawa melainkan nilai-nilai kemanusiaan secara universal. Artinya, diharapkan penggarapan Pakeliran Padat tanggap terhadap berbagai fenomena sosial yang berkembang di masyarakat. Akan tetapi, perlu dipahami pula bahwa hal demikian bukan berarti secara semena-mena meninggalkan nilai-nilai lama yang telah diyakini (Sudarko, 2003). Ketepatan dalam menginterpretasi relevansi nilai terhadap perkembangan sosial dan budaya menjadi salah satu kunci dalam menggarap Pakeliran Padat. Dalang sekaligus kreator dalam penggarapan Pakeliran Padat dituntut memiliki kepekaan terhadap berbagai fenomena yang sedang berkembang sehingga mampu mengekspresikan kedalam sebuah pakeliran yang proporsional.

Membahas tentang Pakeliran Padat merupakan sebuah kajian yang menarik mengingat cakupannya yang luas, tanpa batas, penuh kreativitas, kompleks, dan memiliki korelasi yang erat terhadap kontekstual yang melingkupinya. Implikasi

atas asumsi ini dapat dicermati dalam garapan-garapan Pakeliran Padat yang berkembang di dunia pedalangan. Di dalam Pakeliran Padat bentuk sajiannya benar-benar tidak harus terikat oleh pembagagan *pathet* sebagaimana pola konvensional bentuk pakeliran semalam atau ringkas. Lebih dari itu, baik garap *sabet*, *catur*, maupun karawitan pakelirannya semuanya mengarah pada kepentingan jalannya lakon; sehingga tidak secara ketat mengikuti kaidah-kaidah konvensional yang ada. Artinya, kedudukan lakon dalam Pakeliran Padat memiliki peran yang sangat vital. Keberadaan lakon benar-benar menjadi sumber orientasi utama dalam proses garap Pakeliran Padat.

Lakon wayang terutama yang tampil dalam Pakeliran Padat sangat erat kaitannya dengan istilah *sanggit* dan garap. *Sanggit* merupakan kependekan dari kata *gesanging anggit* dari sebuah karya seni. Dalam dunia pedalangan istilah *sanggit* diartikan sebagai daya upaya yang dilakukan oleh seniman dalang untuk memperoleh hasil pertunjukan yang berkualitas (Sumanto, 2007). Adapun istilah garap menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti mengerjakan. Istilah garap dalam pakeliran dapat dipahami sebagai sebuah sistem kerja yang dilakukan secara integral oleh seniman dalam hal ini adalah dalang dengan krunya meliputi pengrawit, swarawati, dan lain sebagainya. Rangkaian kerja tersebut meliputi proses mengolah unsur-unsur garap dalam pakeliran, meliputi *sabet*, *catur*, karawitan pakeliran, dan lakon (S. Nugroho, 2012). Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat dipahami bahwa *sanggit* merupakan ide atau kristalisasi gagasan kreatif seniman yang berada pada wilayah konseptual, sedangkan garap merupakan aksi nyata implementasi konseptual kedalam sebuah karya yang ekspresif sebagaimana tujuan dari penciptaan karya tersebut.

Berkaitan dengan *sanggit* lakon atau proses mengolah cerita dalam Pakeliran Padat salah satu hal penting yang perlu dicermati ialah *sanggit* garap penokohan. Hal ini penting sebab penokohan merupakan acuan atau aspek garap yang salah satunya akan menentukan konsep *sanggit* dan garapan secara keseluruhan. *Sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat menjadi salah satu indikator dalam menentukan keberhasilan kreativitas dan penuangan ide serta gagasan seorang dalang kedalam sebuah pertunjukan. Tuntutan terhadap relevansi nilai-nilai aktual serta universal dalam Pakeliran Padat menempatkan aspek garap

penokohan menjadi salah satu kunci dalam proses penyusunan karya. Pakeliran Padat membuka kemungkinan bagi seorang dalang untuk memilih salah satu tokoh yang akan diangkat dimana tokoh tersebut sebelumnya tidak memperoleh perhatian secara khusus oleh para dalang dalam bingkai garap lakon konvensional. Sebagai contoh, dalam Lakon Dewa Ruci secara konvensional tokoh yang digarap biasanya berpusat pada perjalanan Bima mencari ilmu kesempurnaan hidup, artinya Bima menjadi tokoh utama. Peristiwa semacam ini berlaku juga pada lakon-lakon tradisi lainnya, misalnya Lakon Gandamana Tundung maka tokoh utamanya ialah Gandamana, Lakon Sumantri Ngenger maka tokoh yang diangkat ialah Sumantri, begitu seterusnya.

Kasus di atas, sepertinya tidak berlaku secara mutlak dalam Pakeliran Padat sebab tuntutan terhadap kebaruan dan/atau kreativitas *sanggit* menciptakan peluang bagi dalang untuk mengangkat tokoh lain; bukan tokoh utama, kemudian diangkat menjadi tokoh sentral dengan tujuan untuk mengungkap nilai-nilai lain yang belum terungkap dari suatu lakon sekaligus melahirkan *sanggit* yang baru. Contoh kasus, garap Pakeliran Padat dalam Lakon Dewa Ruci mengangkat Druna sebagai tokoh utama dengan tujuan untuk mengungkap nilai-nilai seorang guru yang bijaksana, hal ini dengan tujuan untuk memberikan pandangan yang selama ini dianggap kurang tepat dimana karakter Druna dalam Lakon Dewa Ruci konvensional dianggap tidak baik, sebab ia tega menjurumuskan Bima muridnya ke dalam bahaya. Model-model garap penokohan semacam inilah yang dipandang lebih rasional, logis, dan relevan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang lebih universal. Ada sisi-sisi lain dari setiap peristiwa tokoh yang hendak disampaikan melalui Pakeliran Padat yang selama ini diabaikan dalam pakeliran konvensional. Pandangan semacam inilah yang kemudian membuka potensi untuk melakukan *sanggit* terhadap garap penokohan yang lebih terbuka dan proporsional.

Dalam proses *menyanggit* dan menggarap lakon yang secara khusus mengarah pada penokohan maka peran seorang dalang yang sekaligus sebagai pengkarya memiliki kedudukan yang sangat penting. Artinya, seorang dalang dituntut memiliki kepekaan yang sensitif terhadap fenomena yang terjadi di sekitar pertunjukan wayang, serta memiliki kejelian yang cermat terhadap berbagai peristiwa tokoh yang muncul dalam sebuah lakon. Kejelian, kepekaan, serta

keaktivitas dalang menjadi aspek penting untuk menentukan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Tentu saja, garap penokohan tidak hanya mengacu pada wilayah konseptual, melainkan juga pada ranah pengekspresian garapnya dalam sebuah sajian pakeliran. Bagaimana penuangan garap penokohan ini bersinergi secara integral terhadap unsur-unsur garap pakeliran seperti *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*.

Berdasarkan asumsi tersebut maka kajian mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat memiliki urgensi penelitian yang kuat. Kajian mengenai konsep-konsep garap dalam wilayah penelitian seni khususnya di bidang pedalangan merupakan sebuah tuntutan sekaligus kebutuhan yang harus segera terpenuhi. Hal ini dengan pertimbangan bahwa selama ini wilayah penelitian seni untuk seni atau *artistic research* belum memperoleh perhatian yang maksimal. Merujuk secara khusus pada wilayah kajian konseptual Pakeliran Padat dipandang memiliki tingkat kebutuhan yang cukup tinggi, mengingat kajian-kajian konseptual garap Pakeliran Padat masih sangat jarang dilakukan, sedangkan keberadaannya sangat diperlukan baik bagi kebutuhan pembelajaran, penelitian, maupun proses penciptaan karya seni. Oleh karena itu, pembahasan mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat ini nanti akan sangat penting dalam rangka memicu lahirnya konsep-konsep garap lainnya yang terdapat di dalam Pakeliran Padat.

Agar rencana penelitian ini menjadi lebih terarah dan memiliki batasan yang jelas terutama berkaitan dengan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat, maka perlu ditentukan objek material penelitian sebagai bahan kajian. Adapun lakon yang dipilih sebagai objek penelitian ialah Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro. Lakon tersebut ditayangkan secara *live record* melalui *Youtube Channel Purbo Asmoro Official* pada tanggal 10 Juli 2021. Pemilihan lakon *Bambang Sumantri* dengan mempertimbangkan beberapa alasan strategis yang berorientasi pada kebutuhan analisis konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Lakon *Bambang Sumantri* dipandang memiliki kompleksitas dan dinamika peristiwa lakon yang secara khusus ialah persoalan penampilan tokoh wayang yang rumit. Terdapat beberapa hal penting yang perlu diperhatikan dalam lakon *Bambang Sumantri* kaitannya terhadap *sanggit* dan garap penokohan, yakni

Tokoh Sumantri sebagai tokoh utama. Penggarapan tokoh Sumantri dalam lakon tersebut menampilkan berbagai peristiwa yang rumit dalam perjalanannya mengabdikan kepada Prabu Harjuna Sasrabahu di Kerajaan Maespati. Penokohan Sumantri dihadapkan pada konflik yang beragam, baik konflik batin, konflik keluarga, maupun konflik kesetiaan dan pengorbanannya terhadap Negara. Oleh karena itu, dalam menentukan *sanggit* garap penokohan Sumantri pastinya dalang membutuhkan kecermatan dan kejelian yang matang.

Pemilihan dalang Ki Purbo Asmoro menjadi pilihan yang dirasa tepat. Hal tersebut didasarkan atas beberapa hal, yakni: (1) Ki Purbo Asmoro secara teknis dan konsep garap pakeliran terutama gaya Surakarta telah diakui kepiawaiannya oleh penghayat pedalangan sekaligus para seniman dalang lainnya; (2) Ki Purbo Asmoro yang memiliki latar belakang pendidikan seni khususnya pada bidang pedalangan serta kapabilitasnya sebagai dosen di Jurusan Pedalangan memantapkan posisinya sebagai salah satu dalang yang *mumpuni*; (3) asumsi sebagai dalang *mumpuni* tersebut diperkuat pula oleh garap-garap *sanggit* dalam pakelirannya yang berbobot serta diterima oleh sebagian besar penghayat pertunjukan wayang; dan (4) Ki Purbo Asmoro dianggap telah memiliki pengalaman serta kompetensi yang cakap dalam hal menggarap dan menyajikan Pakeliran Padat. Dengan demikian, pemilihan Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro merupakan langkah strategis untuk membedah persoalan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

### **Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka dapat ditentukan rumusan masalah sebagai berikut sekaligus untuk membatasi ruang lingkup analisis dalam rencana penelitian ini.

1. Unsur-unsur signifikan apa saja yang menentukan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat?
2. Apa yang dimaksud *sanggit* garap penokohan kedudukannya dalam garap Pakeliran Padat; dan bagaimana usaha dalang untuk mencapainya?

3. Bagaimana implementasi *sanggit* garap penokohan Sumantri dalam pertunjukan wayang Pakeliran Padat Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro?

### **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Untuk mencapai tujuan ini dilakukan dengan: pertama, memaparkan berbagai hal yang menentukan konsep *sanggit* dalam garap penokohan, meliputi sumber cerita, *sanggit* tokoh, *sanggit* adegan, dan eksplorasi garapnya dalam Pakeliran Padat. Tiap-tiap aspek tersebut memiliki kontribusi signifikan terhadap tercapainya kualitas *sanggit* dan garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

Kedua, merumuskan konsep *sanggit* garap penokohan dengan menelusuri terhadap konsepsi para dalang maupun berdasarkan konsep *sanggit* pertunjukan wayang yang termuat dalam literatur-literatur pedalangan. Melalui langkah tersebut selanjutnya dirumuskan pengertian *sanggit* garap penokohan kedudukannya dalam garap Pakeliran Padat; serta bagaimana cara dalang mengaktualisasikan idealisme terkait *sanggit* garap penokohan.

Ketiga, menjelaskan implementasi *sanggit* garap penokohan Sumantri dalam pertunjukan wayang Pakeliran Padat Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purba Asmoro yang secara khusus mencermati peristiwa tokoh yang representatif terhadap kebutuhan penelitian. Cara yang ditempuh dengan menjalankan analisis *sanggit* lakon terhadap model garap penokohnya.

Hasil rencana penelitian ini diharapkan mampu menyumbangkan kontribusi efektif bagi khasanah *artistic research* terutama dalam bidang pengembangan konsep-konsep *sanggit* dan garap yang selama ini belum begitu tergarap. Di sisi lain, semoga penelitian ini menjadi rangsangan terhadap penelitian lebih lanjut dengan cakupan analisis yang lebih luas, terutama dalam konteks kajian garap dalam Pakeliran Padat.

### Target Luaran

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan penelitian maka target luaran penelitian ini ialah sebagai berikut.

- A. Naskah publikasi ilmiah berupa kajian *sanggit* garap penokohan sebagai sebuah konsep garap dalam Pakeliran Padat.
- B. Presentasi hasil penelitian *sanggit* garap penokohan sebagai sebuah konsep garap dalam Pakeliran Padat.



## BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

### *State of Art*

Tinjauan pustaka ditempuh dalam penelitian ini untuk mencermati terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan baik secara objek, metode, cara kerja, pendekatan, maupun analisis terhadap rencana penelitian ini, yakni berkenaan dengan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Langkah ini ditempuh dalam rangka untuk mendukung rencana penelitian ini sehingga layak untuk dilakukan. Berikut ini ialah beberapa sumber pustaka yang telah dicermati.

*Pakeliran Padat Pembentukan dan Penyebarannya*, tulisan Sudarko (2003). Buku tersebut menjelaskan mengenai lahirnya Pakeliran Padat sebagai sebuah perwujudan bentuk pakeliran yang kembali pada hakikatnya, yakni pertunjukan wayang sebagai media hayatan. Dijelaskan pula bahwa konsep Pakeliran Padat ialah kesesuaian antara wadah dan isi, yang berarti ketepatan serta keselarasan antara perpaduan *sanggit* lakon dengan unsur garap pakeliran sebagai media garap dalam pengekspresiannya. Pakeliran Padat merupakan pakeliran yang tidak berorientasi pada lamany durasi pertunjukan, penggarapan lakon yang lebih menekankan pada kepadatan cerita serta kompleksitas konflik yang pada akhirnya membuat Pakeliran Padat umumnya memiliki durasi yang cukup pendek. Buku tersebut masih sebatas membahas konsep Pakeliran Padat secara umum serta belum spesifik mengungkap setiap unsur-unsur garap pakeliran yang terdapat dalam Pakeliran Padat. Berbagai informasi deskriptif informative lebih mengenai sejarah kelahiran Pakeliran Padat lebih banyak ditemukan dalam buku tersebut. Artinya, Sudarkan belum melakukan pembahasan secara khusus yang berpusat pada aspek konseptual *sanggit* dan garap penokohnya. Akan tetapi, buku tersebut sangat bermanfaat dalam penelitian ini terutama berkaitan dengan konsep Pakeliran Padat yang bagaimanapun juga menjadi orientasi garap bagi dalang ketika menyanggit sebuah lakon dan/atau menggarap sebuah tokoh dalam Pakeliran Padat.

*Lakon Banjaran Tabir dan Liku-Likunya* (2012) sebuah buku yang ditulis oleh Sugeng Nugroho. Buku ini menjelaskan mengenai munculnya *lakon banjaran* pada tahun 1970-an yang dipelopori oleh Ki Narto Sabdo. Keprihatinan terhadap

menurunnya wibawa kursus pedalangan era keraton serta kedudukan *pakem* yang hanya diakui oleh kalangan tertentu, mendorong Ki Narto Sabdo untuk menciptakan model lakon baru dalam dunia pedalangan. Tindakan ini selanjutnya diikuti oleh para dalang seperti Ki Manteb Soedarsono dan Ki Purbo Asmoro. Penggarapan penokohan menjadi salah satu aspek dalam menyusun sebuah *lakon banjaran*, sehingga setiap tokoh dapat diangkat ke dalam sebuah garapan *lakon banjaran*. Sugeng Nugroho membedakan *lakon banjaran* menjadi tiga bentuk, yaitu *banjaran wantah*, *banjaran jugag*, dan *banjaran kalajaya*. Dia juga menuliskan bahwa terdapat empat syarat yang harus terpenuhi oleh dalang ketika akan menggarap *lakon banjaran* yang berkualitas, yakni (1) memahami sumber-sumber lakon, (2) mampu menyusun kesatuan episode yang bersifat kausalitas, (3) menguasai teknik pengekspresian unsur garap pakeliran, dan (4) memiliki keberanian dalam berinovasi. Buku tersebut memang tidak membahas konsep garap Pakeliran Padat secara mendalam sebab kajian utamanya berpusat pada *lakon banjaran*. Akan tetapi, pendekatan yang digunakan serta metode dalam mengkaji sebuah *sanggit* lakon (*lakon banjaran*) akan sangat membantu dalam penelitian ini terutama berkaitan dengan pembahasan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

*Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang* (Sunardi, 2013). Penelitian tersebut mengungkap mengenai konsep dasar estetika dalam pakeliran, yaitu *nuksma* dan *mungguh*. Konsep ini dikupas menggunakan paradigma estetika dengan memadupadankan antara konsep rasa India dan Jawa. Buku tersebut memberikan pemahaman tentang konsep-konsep estetika pertunjukan wayang purwa gaya Surakarta. Konsep *nuksma* dan *mungguh* merupakan konsep dasar terhadap pertunjukan wayang kulit purwa gaya Surakarta, oleh karena itu pembahasan secara eksplisit terkait estetika *dalam* Pakeliran Padat belum dibahas. Akan tetapi konsep estetika *nuksma* dan *mungguh* akan digunakan dalam penelitian ini untuk melihat sejauh mana serta relevansinya antara konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat dengan konsep estetika dasar dalam pakeliran wayang kulit purwa gaya Surakarta.

Disertasi “Konsep dan Penerapan *Mandhalungan* Dalam Pertunjukan Wayang Golek Kebumen” (Pujiono, 2016). Tulisan tersebut menjelaskan mengenai

konsep estetika *mandhalungan* dalam pertunjukan wayang golek di Kebumen. *Mandhalungan* dipahami sebagai sebuah konsep estetika yang merepresentasikan capaian pertunjukan wayang golek Kebumen yang berkualitas dan berbobot. *Mandhalungan* terletak pada unsur *catur* yakni dengan mempertimbangkan ketepatan *pilah*, *pilih*, dan *polah*. Adapun keberhasilan perwujudan *mandhalungan* dapat diamati pada relasi estetik yang dilakukan oleh seorang dalang. Pembahasan yang dilakukan oleh Bagong Pujiono lebih menitikberatkan pada persoalan *catur* pada pertunjukan wayang golek Kebumen, sehingga analisis terkait *sanggit* garap penokohan belum dilakukan. Akan tetapi, penelitian ini memberikan refrensi paradigmatik terhadap metode-metode strategis dalam mengupas konsep garap pedalangan.

“Konsep Garap Pakeliran Wayang Tunggal Lakon Sudamala Sajian Ki Purbo Asmoro.” Artikel terbit di Jurnal *Lakon* (C. Nugroho, 2021b). Artikel tersebut membahas mengenai konseptual unsur-unsur garap pakeliran yang terdapat dalam sajian pertunjukan Wayang Tunggal. Hasilnya menunjukkan bahwa pertunjukan Wayang Tunggal dengan *Lakon Sudamala* sajian Ki Purbo Asmoro mengimplementasikan konsep Pakeliran Padat. Analisis dilakukan dengan menitikberatkan pada unsur garap *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Artinya, tulisan tersebut belum mengarah pada pembahasan mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

“Garap Karawitan Pakeliran; Pakeliran Sandosa Lakon Kembang Kudhup Pupus.” Artikel tersebut ditulis oleh (C. Nugroho, 2021a) terbit di Jurnal *Keteg*. Dalam artikel ini membahas mengenai garap *karawitan pakeliran* yang digunakan dalam sebuah Pakeliran Sandosa dengan *Lakon Kembang Kudhup Pupus*. Kajiannya menggunakan perspektif estetika *nuksma* dan *mungguh* dalam mencermati komposisi garap karawitan pakeliran terhadap hubungan rasa antara susunan *gendhing* dengan kebutuhan suasana adegan yang dibangun. Artikel ini tidak membahas mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat. Akan tetapi, analisisnya akan membantu dalam penelitian ini kaitannya terhadap metode serta kerangka pembahasan yang dilakukan yakni kajian mengenai salah satu unsur garap pakeliran (*karawitan pakeliran*) terhadap sebuah lakon (tokoh).

*Dalang di Balik Wayang*, sebuah buku yang ditulis oleh (Clara, 1987). Buku tersebut membahas mengenai peranan seorang dalang wayang kulit purwa di tengah-tengah kehidupan masyarakat. Awalnya peran seorang dalang ialah sebagai seorang guru bagi masyarakat terutama berkaitan dengan hal-hal yang berkenaan dengan spiritual. Selanjutnya pada era keraton tepatnya setelah dibuka *pasinaon* pedalangan, maka peran dalang beralih menjadi abdi keraton yakni dengan menyebarkan tradisi keraton kepada masyarakat. Masa Orde Baru peran seorang dalang berubah menjadi abdi Negara yang merupakan salah satu corong pemerintah dalam menyampaikan program-program strategis pemerintah. Selain itu, buku tersebut juga menjelaskan bahwa dalang memiliki peran serta kebebasan untuk mengemas sebuah repertoar lakon yang disesuaikan terhadap situasi kontekstual dimana pentas akan digelar dan siapa yang menyelenggarakannya. Akan tetapi, tulisan tersebut tidak membahas mengenai konsep serta hal-hal yang berkaitan dengan garap penokohan terlebih dalam Pakeliran Padat.

*Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan* (Jazuli, 2003). Buku ini memaparkan mengenai berbagai varian dalang hubungannya terhadap Negara dan masyarakat. Menurut Jazuli terdapat tiga jenis ideology dalang, yaitu: (1) ideologi konservatif, yaitu para dalang yang masih berpegang teguh pada kaidah-kaidah konvensional (*pakem*); (2) ideologi progresif, artinya seorang dalang yang selalu responsif dan adaptif mengikuti perkembangan zaman, tetapi masih mempertimbangkan hal-hal yang berkaitan dengan konvensi pedalangan; dan (3) ideologi pragmatis, dimiliki oleh para dalang yang mengejar suatu tujuan tertentu, seperti tujuan ekonomi dan/atau popularitas. Pembahasan mengenai bangunan lakon atau kerangka *sanggit* lakon dijelaskan bahwa para dalang tidak secara ketat mengikuti pola konvensional tradisi pedalangan. Namun demikian, Jazuli tidak menyinggung persoalan ideologi dalang dalam mengkonsep *sanggit* garap penokohan terlebih dalam Pakeliran Padat.

Penelitian berjudul “Kajian Struktural Cerita Wayang Sumantri Ngenger” (Harpawati, 2005). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan strukturalisme Levi-Strauss yang berkembang dalam disiplin ilmu antropologi untuk membedah cerita tentang Sumantri. Hasil analisis menunjukkan bahwa cerita Sumantri Ngenger merepresentasikan konsep berpasangan atau unsur dua yang saling membutuhkan

dan melengkapi. Penelitian tersebut meskipun membahas cerita Sumantri Ngenger tetapi menggunakan pendekatan strukturalisme, sehingga pembahasan konsep *sanggit* garap penokohnya dalam konteks Pakeliran Padat belum dilakukan.

Berbagai kajian sebagaimana telah ditinjau tersebut menunjukkan bahwa analisis terhadap konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat terutama yang mengarah pada *Lakon Bambang Sumantri* belum ditemukan. Meskipun ditemui beberapa kajian mengenai konsep *sanggit lakon* dan pembahasan mengenai Pakeliran Padat, tetapi pembahasannya belum mengarah pada garap penokohan. Oleh karena itu, sebagai *state of art* rencana penelitian ini mengenai pembahasan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat sangat layak untuk dilakukan.

### **Roadmap Penelitian**

Catur Nugroho pernah melakukan penelitian dengan judul “Struktur Kekuasaan Jawa Dalam Lakon *Kangsa Adu Jago* (Perspektif Strukturalisme Levi-Strauss)” pada tahun 2013. Penelitian tersebut berupaya mengungkap model-model kekuasaan Jawa melalui lakon *Kangsa Adu Jago*. Analisis menggunakan perspektif strukturalisme yang berkembang dalam disiplin ilmu antropologi. Adapun hasil penelitian, yaitu: (1) sumber kekuasaan berasal dari Ilahi yang bersifat adikodrati; (2) kekuasaan Jawa membentuk dalam dua hal, yaitu fisik (*person*) dan non fisik (*sabda*); dan (3) pewarisan kekuasaan menggunakan sistem patrilinealisme.

Peneliti juga pernah melakukan penelitian berjudul “Kelahiran Semar; Representasi Nalar Jawa (Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss)” pada tahun 2016. Penelitian tersebut memusatkan analisis pemaknaan kelahiran Semar dalam konteks kebudayaan Jawa dengan menggunakan lakon *Laire Semar* sebagai objek penelitian. Adapun teori yang digunakan untuk membedah ialah perspektif strukturalisme Levi-Strauss. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, pertama, lakon *Laire Semar* menampilkan problematika sinkretisme Jawa-Hindu dan Jawa-Islam; kedua, peristiwa lakon menunjukkan adanya klasifikasi simbolik berunsur dua dalam kebudayaan Jawa; ketiga, relasi antara para dewa yakni Tejamaya, Ismaya, dan

Manikmaya merupakan transformasi klasifikasi simbolik berunsur tiga; keempat, keberadaan Ismaya sebagai *pancer* merupakan transformasi dari unsur *keblat papat lima pancer*; kelima, tokoh Semar merupakan transformasi nilai *sak madya* sebagai konsep idealisme orang Jawa.

Karya seni yang pernah dilakukan oleh peneliti ialah Pakeliran Sandosa dengan lakon *Kembang Kudhup Pupus* yang dibuat pada tahun 2021. Karya tersebut dibuat dalam rangka menyusun media pembelajaran sebagai sebuah strategi menghadapi pembelajaran daring akibat terjadinya pandemi Covid19. Perekaman pakeliran sandosa tersebut sekaligus sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan LATSAR CPNS tahun 2021. Karya tersebut mengangkat cerita tentang pengorbanan Utari sebagai seorang istri yang setia terhadap suaminya meski dalam keadaan dan tekanan seberat apapun. Selain itu, karya tersebut sebagai sarana demonstrasi bagi mahasiswa terkait penyusunan karya dengan mengkolaborasikan unsur tradisi dengan digital modernisasi, yaitu pemanfaatan software perekaman dan sistem *sampling karawitan pakeliran*.

Peneliti pernah melaksanakan tugas *Pengembangan dan Penyelenggaraan Inovasi Pembelajaran pada tahun 2020* yang diselenggarakan oleh Kemendikbud. Pada kegiatan tersebut, peneliti menjadi anggota sekaligus tutor dari tim yang diketuai oleh Sri Harti, S.Sn., M.Sn. Penelitian tersebut disusun sebagai langkah strategis dalam menghadapi pandemi sekaligus memberikan pengalaman bagi penulis terkait penyusunan model pembelajaran mata kuliah praktek secara daring. Luaran penelitian berupa video pembelajaran pada mata kuliah Garap Pakeliran II yang telah terunggah pada *channel Youtube* Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta dan dapat diakses pula oleh mahasiswa melalui laman *e-learning* ISI Surakarta dan SPADA.

Peneliti juga pernah melaksanakan kegiatan *Program Studi Menerapkan Kerjasama Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka* dari Kemendikbud pada tahun 2020. Pada kegiatan tersebut, peneliti berperan sebagai anggota tim yang diketuai oleh Dr. Dra. Tatik Harpawati, M.Sn. Penelitian tersebut memberikan bekal kepada penulis kaitannya terhadap kesiapan individu maupun kelompok

dalam menyambut penerapan kurikulum MBKM. Luaran penelitian berupa jalinan kerjasama antar institusi melalui surat perjanjian kerjasama.

Peneliti pernah melaksanakan tugas sebagai penyusun media pembelajaran daring dengan judul “Mata Kuliah Catur I” yang dibiayai Dana DIPA ISI Surakarta tahun 2020. Peneliti bertugas sebagai ketua sekaligus editor naskah dan tutor video demonstrasi materi. Proses penelitian tersebut memberikan manfaat kepada penulis terkait langkah strategis dalam menyusun media pembelajaran daring yang representatif terhadap kebutuhan perkuliahan pada saat pandemi. Luaran penelitian yang berupa naskah Lakon Kresna Kembang sekaligus video tutorialnya telah diunggah pada *channel Youtube* Prodi Seni Pedalangan ISI Surakarta dan *E-Learning* ISI Surakarta yang selanjutnya bisa diakses secara *online* oleh mahasiswa.

Peneliti melakukan kajian terkait “*Udanagara Tancepan; Konsep Estetika Sabet Dalam Pakeliran Gaya Surakarta*” yang dibiayai oleh Dana DIPA ISI Surakarta pada tahun 2021. Proses penelitian tersebut memberikan bekal kepada penulis mengenai analisis konsep unsur garap pakeliran gaya Surakarta dengan menggunakan perspektif estetika pedalangan. Pada tahun yang sama peneliti sebagai penulis pertama juga menyusun artikel dengan judul “*Garap Karawitan Pakeliran; Pakeliran Sandosa Lakon Kembang Kudhup Pupus*” pada Jurnal *Keteg Jurusan Karawitan ISI Surakarta* Volume 21 Nomor 2 tahun 2021. Selain itu, peneliti juga menulis artikel berjudul “*Konsep Garap Pakeliran Wayang Tunggal Lakon Sudamala Sajian Ki Purbo Asmoro (Relevansi Wayang Sebagai Doa dalam Fenomena Covid19)*” yang terbit di Jurnal *Lakon* volume XVIII Nomor 1 tahun 2021. Kedua artikel tersebut memberikan bekal bagi penulis dalam hal penelitian *artistic research*, terutama kajian mengenai konsep-konsep garap dalam pakeliran.

### BAB III. METODE PENELITIAN

#### Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat dilakukan di wilayah Solo Raya. Adapun lokasi penelitian berpusat di ISI Surakarta terutama di Perpustakaan ISI Surakarta dan Jurusan Pedalangan dalam rangka mencari referensi serta sumber data kepustakaan terkait analisis *sanggit* garap penokohan. Penelitian juga dilakukan di Sanggar Mayangkara Surakarta yakni di rumah Ki Purbo Asmoro sebagai narasumber utama. Selanjutnya lokasi penelitian menyesuaikan terhadap kebutuhan pencarian data yang secara umum masih berada di wilayah sekitar Solo Raya.

#### Kerangka Analisis

Penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa garap penokohan memiliki kedudukan sebagai orientasi konsep *sanggit* dalam Pakeliran Padat. Artinya, garap penokohan merupakan aktualisasi seniman dalang dalam mengekspresikan konsep *sanggit* lakon yang ideal dalam sebuah sajian Pakeliran Padat. Berangkat dari asumsi ini maka pendekatan yang digunakan, yaitu: (1) konsep *sanggit* garap lakon; (2) konsep Pakeliran Padat; (3) konsep estetika dasar pertunjukan wayang kulit purwa, yakni *nuskma* dan *mungguh*; dan (4) teori hermeneutika. Penelitian ini akan menggunakan empat pendekatan tersebut secara sistematis untuk mencapai tujuan penelitian yakni mengungkap konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

Konsep *sanggit* garap lakon sebagaimana dijelaskan oleh Sugeng Nugroho mengandung pengertian sebagai sebuah hasil interpretasi dalang terhadap alur cerita wayang dengan tujuan agar pertunjukan wayang menjadi lebih menarik dan berkualitas. Dalang memiliki peran besar dalam membangun sebuah lakon. Artinya, lakon yang sederhana sekalipun dapat dikemas sedemikian rupa menjadi sebuah lakon yang rumit dan menarik. Permasalah lakon dapat dibangun melalui beberapa cara, antara lain dengan menghadapkan dua tokoh dengan kepentingan

yang bertolak belakang, mengkaitkan berbagai peristiwa, dan menghadirkan tokoh antagonis dalam sebuah lakon (S. Nugroho, 2012).

Penggarapan sebuah tokoh dalam sajian pakeliran dapat dikembangkan melalui *sanggit catur*, yakni hal-hal yang berkaitan dengan wacana dalang terutama yang berupa dialog tokoh wayang. Adapun penggarapan peristiwa tokoh dapat ditempuh melalui ketepatan dalang dalam menentukan susunan episode serta adegan yang dialami oleh tokoh wayang. Langkah-langkah *sanggit garap* ini sangat dilatarbelakangi oleh pengalaman dalang serta kecermatannya dalam merefleksi berbagai fenomena yang sedang berkembang. Peristiwa garap lakon ini dimaknai sebagai kerja kreatif yang dilakukan secara kolektif meliputi enam unsur yang saling berkaitan, yaitu: penggarap, sarana garap, materi garap, bentuk garap, penentu garap, dan pertimbangan garap (S. Nugroho, 2012).

Konsep *sanggit garap* lakon sebagaimana ditulis oleh Sugeng Nugroho tersebut digunakan dalam penelitian untuk melihat serta mencermati *sanggit garap* penokohan tokoh Sumantri yang terdapat dalam *Lakon Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro. Bagaimana ketepatan dalang dalam menginterpretasi alur lakon yang selanjutnya digunakan untuk menentukan *sanggit garap* peristiwa tokoh, *sanggit catur*, dan keselarasan komposisi kerja kolektif secara kreatif. Melalui mekanisme ini dapat dipakai untuk menentukan konsep *sanggit garap* penokohan yang ditampilkan.

Adapun konsep Pakeliran Padat sebagaimana telah disinggung sebelumnya dijelaskan bahwa konsep dasar Pakeliran Padat ialah kesesuaian antara wadah dan isi. Keseimbangan antara berbagai unsur garap pakeliran terhadap kebutuhan penggarapan baik *sanggit lakon* maupun pengeksresiannya menjadi salah satu indikator utama dalam menentukan keberhasilan sebuah sajian Pakeliran Padat (Sudarko, 2003). Artinya, ini berimplikasi terhadap kompleksitas garap penokohan tokoh Sumantri dalam *Lakon Bambang Sumantri* yang relevansinya mengacu pada garap *sanggit lakon* yang rumit, padat, dan berbobot.

Mengkaji tentang konsep *sanggit* dan garap penokohan dalam Pakeliran Padat tentu tidak dapat dipisahkan dari aspek estetika pakeliran. *Sanggit* dan garap selalu bermuara pada pencapaian pakeliran yang berkualitas bagi penghayatnya.

Adapun salah satu cara untuk melihat pencapaian kualitas tersebut yakni dengan melalui bagaimana aspek estesisnya dapat terpenuhi. Menurut Parker (1948) sebagaimana dikutip oleh Sunardi, bahwa dalam paradigma estetika diperlukan beberapa langkah sistematis untuk mengamati keindahan seni, yaitu dengan cara: pengamatan, eksperimen, analisis, dan menggunakan metode di luar metode ilmiah. Dengan demikian, proses analisis dapat diarahkan pada unsur karya seni itu sendiri dengan melibatkan pada pengalaman seni (Sunardi, 2012).

*Nuksma* dan *mungguh* sebagai konsep estetika dasar dalam pertunjukan wayang kulit purwa dibutuhkan sebagai sistem kerangka berpikir dalam menentukan keselarasan gagasan serta kesesuaian antara sesuatu yang diimajinasikan terhadap ekspresi garap yang dituangkan dalam pakeliran. Menurut Sunardi, proses pencapaian *nuksma* dan *mungguh* bagi dalang terdiri atas tiga hal penting, yaitu: (1) penguasaan pengetahuan dan ketrampilan teknik; (2) kemampuan garap; dan (3) kemampuan ekspresi. Adapun unsur-unsur *nuksma* dan *mungguh* terbentuk oleh empat hal, yakni: medium, meliputi bahasa, gerak, suara, dan rupa; ekspresi, meliputi *antawacana*, *sabetan*, vokal dan instrumen; ketepatan dan keselarasan; dan daya batiniah dalang (Sunardi, 2013). Konsep *nuksma* dan *mungguh* sebagai konsep estetika dasar dalam pertunjukan wayang kulit purwa akan digunakan untuk mencermati bagaimana kaidah-kaidah estetis itu terpenuhi dalam penyusunan *sanggit* dan garap penokohan tokoh Sumantri dalam Pakeliran Padat *Lakon Bambang Sumantri*.

Teori hermeneutika dalam rencana penelitian ini diperlukan dalam rangka untuk mencari dan menemukan makna yang terkandung di dalam objek penelitian yang berkaitan dengan fenomena kehidupan manusia melalui pemahaman dan interpretasi. Prinsip kerja pada analisis hermeneutika yang selanjutnya dianalogikan dalam kesenian ialah dengan memahami dan menafsir pengertian-pengertian di balik apa yang tersurat (Ahimsa-Putra, 2000). Artinya, dalam kerangka analisis konsep *sanggit* dan garap penokohan dalam Pakeliran Padat, maka apa yang tersurat adalah segala sajian peristiwa tokoh yang dialami oleh tokoh Sumantri yang terbingkai dalam *Lakon Bambang Sumantri*.

## Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan kajian yang bersifat kualitatif dengan menerapkan pendekatan multidisipliner yang didasarkan pada beberapa konsep dan teori, yaitu: konsep Pakeliran Padat; konsep *sanggit* garap lakon; konsep estetika dasar dalam pertunjukan wayang kulit purwa, yakni *nuskma* dan *mungguh*; dan teori hermeneutika.

**Sumber data** atau objek material dalam penelitian ini ialah dokumentasi pertunjukan Pakeliran Padat dengan Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro yang dapat dicermati pada dokumentasi *live streaming* di *channel Youtube Purbo Asmoro Official*. Pertunjukan tersebut ditayangkan pada tanggal 10 Juli 2021. Pemilihan lakon tersebut didasarkan atas kebutuhan data yang representatif terhadap kompleksitas permasalahan dalam penelitian. Adapun pemilihan dalang sebagaimana telah disinggung dalam latar belakang sebelumnya, bahwa Ki Purbo Asmoro diposisikan sebagai dalang yang kapasitasnya memenuhi syarat terhadap kepentingan kualitas dalam penelitian ini.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ditempuh melalui beberapa cara, yaitu: (1) studi pustaka untuk merunut berbagai kajian yang membahas persoalan konsep *sanggit* dan garap penokohan yang secara khusus merujuk pada bentuk Pakeliran Padat; (2) wawancara dilakukan terhadap narasumber dan para informan untuk mendapatkan informasi terkait konsep *sanggit* garap penokohan implementasinya dalam garap Pakeliran Padat. Adapun narasumber dalam penelitian ini ialah Ki Purbo Asmoro, sebagai dalang sekaligus seniman dan akademisi. Para informan yang dipilih yaitu dalang serta akademisi bidang pedalangan Ki Suyanto, Ki Bagong Pujiono, dan Ki Cahyo Kuntadi; dan (3) pengamatan terhadap video dokumentasi Lakon *Bambang Sumantri* sajian Ki Purbo Asmoro melalui *channel Youtube Purbo Asmoro Official* untuk memahami elemen-elemen *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

Metode triangulasi data serta triangulasi metode juga akan ditempuh dalam penelitian ini untuk menjaga validitas data. Triangulasi data dilakukan dengan mengumpulkan data sejenis melalui berbagai jenis sumber yang berbeda, misalkan pencarian pemaknaan konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat

kepada para dalang, penghayat wayang, dan akademisi pedalangan. Adapun triangulasi metode dilakukan dengan cara mengumpulkan data serupa melalui berbagai metode, seperti analisis kepustakaan, observasi, dan wawancara.

Teknis analisis data ialah deskriptif kualitatif, yaitu analisis yang menitikberatkan pada pengambilan sudut pandang untuk menjelaskan, mendeskripsikan, serta memaparkan suatu fenomena yang diteliti sebagai penanda tertentu yang tidak dimiliki dari fenomena lain dengan sebaik-baiknya (Ahimsa-Putra, 2000). Adapun analisis deskriptif dengan model interaktif menurut Miles dan Huberman sebagaimana dikutip oleh Sunardi terdiri atas tiga tahap analisis, yakni: reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan (Miles, 1992).

Berbagai tahapan yang dilakukan dalam pengumpulan data melalui metode yang telah dipaparkan digunakan sebagai bank data yang selanjutnya ditempuh proses reduksi, yaitu mengabstraksi serta mentransformasi data yang telah dipusatkan dan/atau difokuskan terhadap kajian konsep *sanggit* garap penokohan dalam penelitian ini. Setelah itu, pada tahap penyajian data menampilkan pengembangan terhadap hasil analisis tersusun. Hasil inilah yang kemudian digunakan untuk menentukan serta memverifikasi simpulan akhir. Akan tetapi, proses ini tidak sepenuhnya berjalan berurutan, adakalanya berlaku sebaliknya yakni penyajian data tidak diawali dari reduksi data. Berbagai metode yang dilakukan senantiasa disesuaikan terhadap kebutuhan penelitian agar memperoleh hasil kajian yang ideal terkait konsep *sanggit* garap penokohan dalam Pakeliran Padat.

**BAB IV**  
**DESKRIPSI SAJIAN GARAP PENOKOHAN**  
**LAKON BAMBANG SUMANTRI**

Bab ini menjelaskan deskripsi informasi dan/atau alur Lakon Bambang Sumantri sajian Ki Purbo Asmoro sebagai pijakan awal dalam penelitian. Selain deskripsi berupa alur lakon selanjutnya ditampilkan klasifikasi penokohan yang terdapat dalam Lakon Bambang Sumantri. Data ini menjadi sangat penting untuk memetakan jalannya cerita serta pembagian adegan-adegan di dalam lakon tersebut. Strategi penyajian data lebih ditekankan pada persoalan kehadiran tokoh wayang serta permasalahan baik oleh tokoh wayang maupun konflik adegannya. Hal demikian ditempuh sebagai langkah strategis kaitannya terhadap analisis pengkarakteran tokoh untuk memahami garap penokohan dalam Lakon Bambang Sumantri. Adapun deskripsi sajian Lakon Bambang Sumantri sajian Ki Purbo Asmoro ialah sebagai berikut.

**A. Alur Lakon Bambang Sumantri**

**Bagian Pathet Nem**

**Adegan I (Bambang Sumantri dan Resi Suwandagni)**

Tampil tokoh Bambang Sumantri dan Resi Suwandagni. Resi Suwandagni bangga atas pencapaian anaknya diterima *suwita* di Negara Maespati, Resi Suwandagni berpesan kepada Bambang Sumantri untuk tetap rendah hati. Bambang Sumantri memiliki tekad yang kuat untuk mengabdikan diri di negeri Maespati hingga ia mendapatkan tugas dari Raja Arjuna Sasrabahu untuk memboyong Dewi Citrawati dari Negeri Magada ke Negeri Maespati. Bambang Sumantri diberi senjata cakra oleh Resi Suwandagni. Selanjutnya Bambang Sumantri pamit untuk memboyong Dewi Citrawati.

## **Adegan II (Bambang Sumantri bertemu dengan Sukasrana, Semar, Gareng Petruk dan Bagong)**

Bambang Sumantri bertemu dengan Sukasrana, Kyai Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Bambang Sumantri menjelaskan bahwa dirinya akan segera meninggalkan pertapan untuk melaksanakan perintah rajanya Prabu Arjuna Sasrabahu pergi ke Negeri Magada guna mengikuti sayembara Dewi Citrawati. Bambang Sumantri berharap adiknya Sukasrana untuk ikut dengannya namun Sukasrana menolak sebab ia malu dengan wujudnya yaitu *raseksa bajang*. Dia memilih tidak berangkat untuk menjaga kewibawaan Bambang Sumantri. Sukasrana berpesan kepada Bambang Sumantri untuk berperilaku bijaksana dalam keadaan apapun. Bambang Sumantri tetap meminta Sukasrana untuk ikut dengannya namun Sukasrana menolak dan terbang meninggalkan Bambang Sumantri. Bambang Sumantri pamit kepada Kyai Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong untuk pergi ke Negeri Magada menyusul Patih Surata dan pasukan dari Negeri Maespati.

## **Adegan III (Negara Darma Wasesa I)**

Di Nerajaan Magada Prabu Darma Wasesa beserta saudaranya Sasra Hadi Sucipta dan raja Argaliman Prabu Bramaja. Prabu Darma Wasesa jatuh cinta kepada Dewi Citrawati hingga membuatnya tergila-gila. Prabu Darma Wasesa mendengar kabar bahwa Patih Surata beserta pasukan Negara Maespati akan segera datang ke Magada, selain itu kehadiran Bambang Sumantri sebagai utusan juga diketahui oleh Prabu Darma Wasesa. Semakin membara jiwa dan amarah Prabu Darma Wasesa, niat Prabu Darma Wasesa untuk menggempur kerajaan Magada dan meluluh lantakan prajurit Maespati sudah bulat. Prabu Darma Wasesa segera memerintahkan saudaranya untuk berangkat bersama sama ke Magada.

## **Adegan IV (Budhalan Darma Wasesa)**

Prabu Darma Wasesa memerintahkan Sasra Hadi Sucipta, Prabu Bramaja, dan prajuritnya untuk berangkat menggempur negeri Magada.

### **Adegan V (Perang gagal)**

Pasukan Prabu Darma Wasesa di hadang oleh pasukan Negara Maespati. Terjadi perang hebat, satu persatu senapati dari kedua pihak maju silih berganti beradu kekuatan dan kesaktian. Prabu Bramaja dan Sasra Hadi Sucipta berhasil dikalahkan oleh Suryakaca. Prabu Darma Wasesa berperang dengan Bambang Sumantri. Bambang Sumantri hampir kalah, namun karena kesaktiannya, Bambang Sumantri mampu mengalahkan Prabu Darma Wasesa dengan menggunakan senjata Cakra. Prabu Darma Wasesa kalah dan prajuritnya ditangkap oleh Bambang Sumantri.

### **Adegan VI (Kerajaan Magada I)**

Bambang Sumantri bertemu dengan Dewi Citrawati. Dewi Citrawati berterima kasih karena Bambang Sumantri telah mengalahkan Prabu Darma Wasesa yang telah membuat gaduh Negara Magada. Bambang Sumantri menjelaskan kepada Dewi Citrawati bahwa dirinya adalah utusan Prabu Arjunasasrabahu untuk melamarnya. Dewi Citrawati kagum dengan kesaktian Bambang Sumantri, dan dia menjelaskan bahwa memang sepantasnya seorang putri menikah dengan raja. Akan tetapi, Dewi Citrawati tidak suka dengan raja yang terlalu menuruti hawa nafsu dan kalah sebelum berperang. Dewi Citrawati mengajukan dua syarat sebelum diboyong ke Maespati. Pertama, Dewi Citrawati meminta diiringi putri *dhomas* selama perjalanan menuju Negara Maespati. Kedua, Dewi Citrawati menuturkan bahwa dirinya bukan putri boyongan Prabu Arjunasasrabahu. Jiwa raganya milik Bambang Sumantri. Oleh karena itu, Dewi Citrawati berkenan menikah dengan Prabu Arjuna Sasrabahu dengan syarat Prabu Arjuna Sasrabahu mampu mengimbangi kekuatan dan kesaktian Bambang Sumantri. Bergetar jiwa Bambang Sumantri mengetahui permintaan Dewi Citrawati. Bambang Sumantri mampu menuruti permintaan pertama, namun untuk permintaan yang kedua Bambang Sumantri tidak bisa melakukannya. Namun demikian, jika kedua syarat tidak mampu terpenuhi maka Dewi Citrawati menolak diboyong ke Negara Maespati. Dengan berat hati Bambang Sumantri menuruti syarat Dewi Citrawati dan memintanya untuk segera naik ke kereta kuda.

**Adegan VII (Magada II)**

Bambang Sumantri bertemu Patih Surata dan meminta tolong untuk menghaturkan suratnya kepada Prabu Arjuna Sasrabahu. Bambang Sumantri berpesan bahwa surat yang dibawa oleh Patih Surata harus benar-benar sampai dan dibaca oleh Prabu Arjuna Sasrabahu.

**Adegan VIII (Kerajaan Mespati)**

Adipati Suryaketu bertemu dengan Prabu Arjuna Sasrabahu. Prabu Arjuna Sasrabahu gelisah hatinya menunggu kedatangan pujaan hatinya Dewi Citrawati. Adipati Suryaketu mengingatkan Prabu Arjuna Sasrabahu bahwa jangan terlalu bingung memikirkan pernikahan. Menurut Adipati Suryaketu jodoh dan istri itu berbeda. Istri mampu dilihat secara lahir maka dari itu lebih gampang dilihat oleh mata. Sedangkan jodoh tidak mampu dilihat secara lahir keberadaannya di lubuk hati tidak disertai rasa iri, dan semua yang mengetahui adalah Sang Maha Pencipta. Datang Patih Surata menghadap Prabu Arjunasasrabahu. Patih Surata menghaturkan surat yang diberikan Bambang Sumantri kepada Prabu Arjuna Sasrabahu. Surat kemudian dibaca oleh Prabu Arjunasasrabahu, betapa terkejutnya bahwa surat tersebut berisi tantangan dari Bambang Sumantri kepada Prabu Arjuna Sasrabahu, jika ia ingin memboyong Dewi Citrawati maka sebelumnya Prabu Arjuna Sasrabahu harus berperang dengan Bambang Sumantri.

**Adegan IX (Kerajaan Maespati II)**

Perang tanding antara Bambang Sumantri dengan Prabu Arjuna Sasrabahu berlangsung sengit. Bambang Sumantri terdesak dan mengeluarkan senjata cakra. Prabu Arjuna Sasrabahu berubah menjadi raksasa. Senjata cakra ditangkap oleh Prabu Arjuna Sasrabahu. Bambang Sumantri mengakui kekalahannya.

**Adegan X (Kerajaan Mespati III)**

Dewi Citrawati menghampiri Prabu Arjuna Sasrabahu dan Bambang Sumantri. Dewi Citrawati menjelaskan bahwa dirinyalah yang meminta Bambang Sumantri untuk menantang Prabu Arjuna Sasrabahu, hal itu dilakukan karena Dewi Citrawati ingin meluhurkan kewibawaan Prabu Arjunasasrabahu. Dewi Citrawati

meminta taman Sriwedari sebagai syarat agar dia betah hidup di Maespati. Prabu Arjunasrabahu memerintahkan Bambang Sumantri untuk memutar taman Sriwedari yang berada di Utara Segara dan memindahkannya di Kerajaan Maespati dalam satu malam dengan syarat tidak boleh ada satu akar, daun, ataupun buah yang putus bila hal itu dilanggar oleh Bambang Sumantri maka dia akan mendapat hukuman. Bambang Sumantri segera bergegas pergi.

#### **Adegan XI (Kerajaan Maespati IV)**

Setelah berangkatnya Bambang Sumantri, Dewi Citrawati memohon kepada Prabu Arjuna Sasrabahu untuk tidak memberikan hukuman terhadap Bambang Sumantri. Akan tetapi, Prabu Arjuna Sasrabahu menjawab bahwa hal tersebut telah menjadi konsekuensi.

#### **Adegan XII (Bambang Sumantri menemui Semar)**

Dengan perasaan sedih dan gelisah Bambang Sumantri menghampiri Kyai Semar. Bambang Sumantri menceritakan keluh keasahnya selama mengabdikan pada Prabu Arjuna Sasrabahu. Bambang Sumantri selalu dianggap salah, dan kini tugas yang diembankan Bambang Sumantri begitu berat yakni memindahkan Taman Sriwedari dalam satu malam tidak boleh ada akar, buah, dan daun yang putus; sedangkan Bambang Sumantri sama sekali tidak mengetahui dimana tempat taman Sriwedari berada. Datang Petruk, Bagong, dan Sukasrana. Sukasrana memeluk Bambang Sumantri dan menenangkannya. Sukasrana bersedia membantu Bambang Sumantri untuk memindahkan taman Sriwedari. Akan tetapi, Bambang Sumantri masih ragu, sebab memindahkan taman Sriwedari adalah tugas yang dibebankan kepada dirinya. Atas saran Kyai Semar akhirnya Bambang Sumantri bersedia menerima bantuan dari adiknya Sukasrana.

#### **Adegan XIII (Memindahkan Taman Sriwedari)**

Bambang Sumantri dan Sukasrana tiba di taman Sriwedari, dengan perasaan yakin keduanya bersemedi meminta bantuan kepada Sang Maha Pencipta agar Taman Sriwedari bisa dipindahkan ke Kerajaan Maespati. Tiba-tiba taman terangkat terbang di angkasa dan berhasil dipindahkan di Kerajaan Maespati.

#### **Adegan XIV (Kerajaan Maespati I)**

Bambang sumantri menghadap Prabu Arjunasasrabahu dan Dewi Citrawati. Prabu Arjuna Sasrabahu memberikan ucapan selamat kepada Bambang Sumantri karena telah menyelesaikan tugasnya. Sang raja heran dengan kekuatan dan kesaktian Bambang Sumantri hingga mampu memindahkan Taman Sriwedari. Prabu Arjuna Sasrabahu berharap kekuatan dan kesaktian Bambang Sumantri mampu menerangi Negara Maespati, mengayomi rakyat, dan menjadi pelindung bagi masyarakat. Berkat keberhasilannya, maka Prabu Arjuna Sasrabahu melantik Bambang Sumantri menjadi Maha Patih di Negara Maespati dan menganugerahinya nama Maha Patih Suwanda. Menerima anugerah ini Bambang Sumantri hanya diam seribu bahasa, antara bangga dan dilema. Selanjutnya Prabu Arjuna Sasrabahu mempersilahkan Dewi Citrawati untuk berkeliling di taman Sriwedari.

#### **Adegan XV (Dewi Citrawati di taman Sriwedari I)**

Dewi Citrawati berkeliling taman Sriwedari dengan perasaan suka. Bunga-bunga tumbuh dengan indah di taman Sriwedari. Namun betapa terkejut hati Dewi Citrawati melihat *buta bajang* yang sedang tidur di bawah pohon. Dewi Citrawati lalu berlari ketakutan.

#### **Adegan XVI (Kerajaan Maespati II)**

Dewi Citrawati berlari ketakutan dari taman menemui Prabu Arjuna Sasrabahu dan Bambang Sumantri. Dewi Citrawati bercerita bahwa ia melihat *buta bajang* yang dengan wajah yang menjijikkan sedang tidur di bawah pohon di taman. Dewi Citrawati tidak merasa nyaman menjadi istri Prabu Arjunasasrabahu jika *buta bajang* masih berada di taman tersebut. Dengan rasa marah Prabu Arjuna Sasrabahu mengutus Bambang Sumantri agar membunuh *buta bajang* yang ada di Taman Sriwedari. Prabu Arjunasasrabahu memberi Bambang Sumantri sebilah keris dan harus membunuh *buta bajang* itu. Bambang Sumantri yang tidak mampu berkata apapun segera pergi ke Taman Sriwedari.

### **Adegan XVII (Sumantri Sukasrana taman Sriwedari II)**

Dengan rasa sedih, takut, dan susah Bambang Sumantri pergi ke Taman Sriwedari menghampiri *buta bajang* yang tidak lain adalah adiknya Sukasrana. Bambang Sumantri menangis menyesalkan mengapa Sukasrana tidak mau menghadap Prabu Arjuna Sasrabahu, jika saja Sukasrana berkenan menghadap sang raja maka tidak akan terjadi peristiwa seperti ini. Betapa hancur hati Bambang sumantri mengingat ketulusan hati Sukasrana yang sudi membantu kakaknya. Sukasrana yang tertidur tiba-tiba terbangun dan melihat kakaknya Bambang Sumantri membawa keris di tangannya. Sukasrana menangis bersimpuh di hadapan Bambang Sumantri dengan meminta maaf karena menyusahkan kakaknya. Sukasrana bangga kepada kakaknya yang kini telah menjadi patih di Kerajaan Mespati, ia juga telah mengetahui bahwa Prabu Arjuna Sasrabahu telah mengutus Bambang Sumantri untuk membunuh Sukasrana. Namun Bambang Sumantri tidak tega karena dia sangat menyayangi adiknya. Sukasrana berpesan kepada Bambang Sumantri bahwa setiap makhluk memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, serta memiliki tanggung jawab masing-masing. Sukasrana memilih bunuh diri dengan memeluk kakaknya yang membawa sebilah keris. Keris tertancap pada diri Sukasrana. Bambang Sumantri menangis melihat jasad adiknya yang sangat dicintainya.

### **Bagian Pathet Sanga**

#### **Adegan XVIII (Gara-gara)**

Adegan gara-gara. Petruk, Gareng, dan Bagong sedang bernyanyi bersama-sama.

#### **Adegan XIX (Keajaan Maespati)**

Bambang Sumantri menghadap Prabu Arjuna Sasrabahu. Bambang Sumantri mengucapkan rasa terima kasih atas segala yang telah diberikan Prabu Arjuna Sasrabahu kepadanya. Dia juga siap menghadapi kejahatan Prabu Dasamuka raja Ngalengka. Prabu Arjuna Sasrabahu sangat memuji kesetiaan dan keberanian Bambang Sumantri. Prabu Arjunasasrabahu akan meninggalkan kerajaan Maespati untuk menuruti kemauan istrinya Dewi Citrawati berendam di laut. Bambang Sumantri menyarankan Prabu Arjuna Sasrabahu untuk bersenang-senang dengan istri-istrinya tanpa mengkhawatirkan Prabu Dasamuka. Menurut Sumantri menjaga

ketentraman negara adalah tugas ksatria, sedangkan Prabu Arjuna Sasrabahu adalah raja yang keluhurannya seperti dewa. Oleh karena itu, sudah selayaknya Prabu Arjunasasrabahu berhak bersenang-senang dengan delapan ratus dua istrinya, sedangkan ketentraman Negara Maespati menjadi tanggungjawab Bambang Sumantri. Prabu Arjunasasrabahu menitipkan Negara Maespati kepada Bambang Sumantri, selanjutnya sang raja berangkat bersama istrinya untuk berendam di samudra.

#### **Adegan XX (Keberangkatan Prabu Arjunasasrabahu)**

Prabu Arjunasasrabahu berangkat menuju laut untuk berendam bersama istri-istrinya. Prabu Arjunasasrabahu menaiki kereta dengan dikawal prajurit Negara Maespati.

#### **Adegan XXI (Prabu Arjunasasrabahu di laut)**

Prabu Arjunasasrabahu beserta istrinya Dewi Citrawati, Dewi Citrangleni, dan delapan ratus putri dthomas sedang berendam. Prabu Arjunasasrabahu berubah menjadi raksasa dan terbaring di tengah tengah laut guna menghadang ombak agar tidak mengganggu istri-istrinya yang sedang berendam dan bermain di air. Tanpa disadari air yang dibendung semakin meninggi dan tumpah ke arah timur menjadi ombak besar menerjang Negara Ngalengkdiraja.

#### **Adegan XXII (Kerajaan Ngalengka)**

Prabu Dasamuka berjoged ria kemudian pamannya Patih Prahastha datang menghadap. Prabu Dasamuka gelisah akan ada negara yang mampu menandingi kehebatan Negara Ngalengka yang tidak lain adalah Negara Mespati. Patih Prahastha kemudian berpesan bahwa hidup itu tidak akan ada habisnya jika menuruti nafsu. Prabu Dasamuka berencana untuk menyerbu Negara Maespati dan merebut Dewi Citawati yang meupakan titisan Dewi Widawati. Patih Prahastha mengingatkan Prabu Dasamuka bahwa di pihak Maespati banyak senapati perang yang sakti salah satunya ialah Patih Suwanda yang tak lain adalah Bambang Sumantri. Prabu Dasamuka tetap bersikeras ingin menyerbu Negara Maespati. Salah satu abdi Prabu Dasamuka menghadap untuk melaporkan kondisi Negara

Ngalengka yang saat ini sedang diterjang banjir bandang akibat air laut yang naik kedaratan hingga mengakibatkan rakyat Ngalengka banyak yang tenggelam. Air tersebut berasal dari laut yang dibendung oleh Prabu Arjuna Sasrabahu. Prabu Dasamuka marah bukan kepalang. Prabu Dasamuka mengerahkan pasukannya untuk menyerbu Negara Maespati.

### **Pathet Manyura**

#### **Adegan XXIII (Perang Kerajaan Maespati I)**

Prabu Dasamuka dan wadyabala Ngalengka menyerbu kerajaan Maespati. Patih Prahastha berhadapan dengan Bambang Sumantri. Patih Prahastha berhasil dipukul mundur oleh Bambang Sumantri, namun Prabu Dasamuka memporak porandakan barisan prajurit Maespati. Senapati Maespati berguguran di tangan Prabu Dasamuka.

#### **Adegan XXIV (Naradha Sukasrana Kahyangan)**

Bathara Naradha bertemu dengan sukma Sukasrana menanyakan apa yang menjadi masalah dalam diri Sukasrana. Sukasrana menjawab bahwa dia merasa kasihan dengan kakaknya Bambang Sumantri yang kosong hidupnya meskipun memiliki jabatan. Sejatinya Bambang Sumantri sengsara sebab sudah tidak lagi bersama dengan Sukasrana penyemangat hidupnya. Sukasrana ingin turun ke dunia sebentar saja melihat kondisi kakaknya. Terjadi perdebatan antara Bathara Naradha dengan Sukasrana. Akhirnya Bathara Naradha mengizinkan sukma Sukasrana turun ke dunia.

#### **Adegan XXV (Perang Kerajaan Maespati II)**

Prabu Dasamuka bertemu dengan Bambang Sumantri. Terjadi peperangan Prabu Dasamuka dengan Bambang Sumantri. Peperangan awal dapat dikendalikan oleh Bambang Sumantri, Prabu Dasamuka terkena panah yang dihempaskan oleh Bambang Sumantri. Namun Prabu Dasamuka dapat hidup kembali sebab ia menguasai aji Pancasunya. Prabu Dasamuka yang hidup, kembali berperang dengan Bambang Sumantri. Prabu Dasamuka dibuat kelelahan oleh Bambang Sumantri. Prabu Dasamuka kembali mengejar Bambang Sumantri. Dari langit Sukasrana

melihat kakaknya Bambang Sumantri yang sedang berperang melawan Prabu Dasamuka. Akhirnya Prabu Dasamuka dapat mengalahkan Bambang Sumantri. Leher Bambang Sumantri diterkam Prabu Dasamuka. Tiba-tiba terdengar suara Sukasrana memanggil nama kakaknya. Bambang Sumantri segera menolehkan kepalanya namun Prabu Dasamuka tetap menggigit leher Bambang Sumantri hingga putus. Bambang Sumantri gugur di medan peperangan. Sukma Sumantri mengejar sukma Sukasrana, mereka bertemu dalam keabadian.

#### **Adegan XXVI (Prabu Arjunasasrabahu di laut)**

Semar membangunkan Prabu Arjunasasrabahu dan memberitahukan bahwa kerajaan Maespati diserang musuh hingga banyak senapati Maespati gugur termasuk Bambang Sumantri. Prabu Arjuna Sasrabahu yang masih berwujud rasaksa segera bangun dengan amarahnya mencari Prabu Dasamuka.

#### **Adegan XXVII (Kerajaan Maespati)**

Prabu Arjuna Sasrabahu mengamuk mengejar Prabu Dasamuka. Prabu Dasamuka dihajar, disikasa, diikat lalu diseret menggunakan kereta. Datanglah Bathara Sumali memohon maaf atas kesalahan cucunya yaitu Prabu Dasamuka. Bathara Sumali juga bersedia menebus kesalahan Prabu Dasamuka.

#### **Adegan XXVIII (Sumantri diangkut Prabu Arjunasasrabahu)**

Prabu Arjunasasrabahu memeluk jasad Bambang Sumantri yang tergeletak di tanah. Prabu Arjunasasrabahu sangat bersedih sebab kehilangan Patih yang sangat disayanginya.

### **B. Klasifikasi Penokohan Dalam Lakon Bambang Sumantri**

Berdasarkan deskripsi alur Lakon Bambang Sumantri yang telah disampaikan sebelumnya, maka pada tahap selanjutnya ialah menjelaskan mengenai klasifikasi penokohan yang terdapat di dalam lakon tersebut. Menurut Soediro Satoto 'penokohan' di dalam drama mengandung pengertian sebagai perwatakan atau karakterisasi tokoh (1989:44). Artinya, pemahaman ini dapat ditransformasikan kedalam pengertian penokohan dalam dunia pewayangan bahwa

penokohan dalam jagad wayang dapat dipahami sebagai sebuah proses menghidupkan tokoh-tokoh wayang dalam peran dan fungsinya pada suatu konflik lakon. Tokoh wayang berfungsi menjalin peristiwa lakon sehingga membentuk sebuah kesatuan alur lakon yang utuh. Implikasi atas konsep ini pada sajian pakeliran berarti ialah usaha dalang dalam membentuk citra atau gambaran karakter tokoh wayang sehingga menjadi hidup, memiliki kepribadian, watak, tabiat, sehingga membentuk karakter tokoh yang utuh.

Penokohan di dalam drama dibagi menjadi empat jenis, yaitu: protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu. **Protagonis** ialah pemeran utama yang memiliki porsi paling banyak dalam penceritaan lakon, baik kejadian secara langsung maupun yang dikenai konflik secara tidak langsung. **Antagonis** adalah peran lawan; tokoh yang menjadi musuh atau bertentangan dengan tokoh protagonis. Adanya pertentangan kedua kubu inilah pada akhirnya yang mampu menciptakan terjadinya sebuah konflik. **Tritagonis** merupakan peran penengah yang berada di antara protagonis dan antagonis. Biasanya peran tokoh tritagonis ini sebagai pelerai, pengantar konflik, atau pendamai. Adapun **peran pembantu** ialah tokoh-tokoh yang secara tidak langsung terlibat di dalam konflik. Ia berfungsi sebagai pembantu dalam menyelesaikan sebuah permasalahan yang terjadi dalam lakon (Satoto, 1985:25).

Berpijak pada pengertian tersebut dapat dipahami bahwa sistem penokohan dalam pakeliran wayang purwa baik konsep pakeliran konvensional maupun pakeliran garap padat tampaknya tidak berbeda dengan klasifikasi penokohan di dalam drama. Hal demikian dapat dicermati dalam pertunjukan wayang yang lazim dipentaskan dimana terdapat tokoh utama, kemudian tokoh yang bertentangan dengan tokoh utama, tokoh yang berada di antara kedua tokoh yang berkonflik, dan terdapat beberapa tokoh pembantu. Oleh karena itu, sistem penokohan dalam drama dengan dunia pewayangan dalam penelitian disepakati memiliki klasifikasi penokohan yang sama, yaitu terdiri atas tokoh protagonis, antagonis, tritagonis, dan peran pembantu.

Selanjutnya dijelaskan mengenai klasifikasi penokohan sebagaimana pemahaman tersebut yang terdapat di dalam Lakon Bambang Sumantri. Untuk

menjelaskan hal ini maka diperlukan pencermatan secara hati-hati terhadap sajian lakon sebagaimana dapat diamati pada deskripsi alur Lakon Bambang Sumantri.

### ***Tokoh Protagonis dalam Lakon Bambang Sumantri***

**Tokoh Sumantri** dalam Lakon Bambang Sumantri dapat diposisikan sebagai tokoh protagonis atau tokoh utama. Hal ini bisa dicermati bahwa keberadaannya selalu menjadi pusat pada bangunan lakon dan tersebar hampir di setiap adegan. Tokoh Sumantri sering kali hadir secara langsung dalam adegan lakon dan terkadang hadir secara tidak langsung dalam suatu adegan yang lain. Meskipun ketika ia tidak hadir secara langsung tampak bahwa keberadaannya selalu menjadi pusat perhatian pada jalinan konflik di setiap adegan yang disajikan. Sebagaimana dinyatakan oleh Purbo Asmoro bahwa kapasitas Sumantri memang didudukkan sebagai tokoh utama sejalan dengan judul pertunjukan yang digelar yakni Lakon Bambang Sumantri (wawancara, November 2022).

### ***Tokoh Antagonis dalam Lakon Bambang Sumantri***

**Tokoh Dewi Citrawati** dalam lakon ini dapat dipahami sebagai tokoh antagonis. Seperti dijelaskan sebelumnya bahwa pengertian antagonis dalam drama dimaknai sebagai tokoh yang sering bertentangan dengan tokoh utama. Artinya, tokoh Antagonis tidak selalu identik dengan sifat-sifat yang jahat. Perilaku Dewi Citrawati yang beberapa kali mengajukan berbagai persyaratan baik secara langsung kepada Sumantri maupun secara tidak langsung melalui Prabu Arjuna Sasrabahu menunjukkan sikap perlawanan terhadap tokoh Sumantri sebagai tokoh protagonis. Melalui tindakan-tindakan yang dilakukan oleh Dewi Citrawati pada akhirnya menjadi jalan terciptanya berbagai konflik yang menyulitkan tokoh utama di dalam cerita tersebut.

**Tokoh Dasamuka** juga dapat diposisikan sebagai tokoh antagonis. Kehadirannya berada pada posisi yang bersebrangan dan bertentangan dengan Sumantri sebagai tokoh utama. Terjadinya peperangan antara keduanya hingga

berakhir pada kematian Sumantri menjadi puncak konflik dalam rentetan perjalanan Sumantri sebagai pemeran utama di dalam lakon tersebut.

### *Tokoh Tritagonis dalam Lakon Bambang Sumantri*

**Tokoh Harjuna Sasrabahu** merupakan tokoh antara atau penengah di antara protagonis dengan antagonis. Peran Harjuna Sasrabahu sebagai perantara tampak dalam rangkaian peristiwa yang terjadi antara Sumantri dengan Dewi Citrawati; dan Suamantri dengan Dasamuka. Sebagaimana fungsinya, maka peran tokoh tritagonis ialah sebagai pelerai dan/atau pengantar konflik.

**Tokoh Sukrasana** dalam lakon tersebut dapat dimengerti kedudukannya sebagai peran perantara, yakni tokoh yang berfungsi sebagai penengah dalam menyelesaikan sebuah konflik. Dalam hal ini tokoh Sukrasana berada di pihak Sumantri sebagai pemeran utama. Keberadaan Sukrasana berperan membantu penyelesaian konflik yang dihadapi oleh Sumantri. Hal demikian dapat dilihat pada peristiwa ketika Sukrasana membantu Sumantri memindahkan Taman Sriwedari sebagai upaya menuruti permintaan Dewi Citrawati. Tindakan yang dilakukan Sukrasana terbukti mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh Sumantri. Selanjutnya juga dapat dilihat pada peristiwa gugurnya Bambang Sumantri oleh Dasamuka, kehadiran Sukrasana juga menjadi perantara bersatunya Kembali antara Sumantri dengan Sukrasana dalam keabadian.

### *Peran Pembantu dalam Lakon Bambang Sumantri*

**Punakawan (Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong), Prahastha, Patih Surata, Bathara Narada, Raja Sabrang, Begawan Suwandagni**, dan tokoh lain yang tidak berkaitan erat terhadap konflik merupakan peran pembantu di dalam jalinan peristiwa lakon Bambang Sumantri. Kedudukan mereka sebatas berperan sebagai pembantu terhadap pihaknya masing-masing dalam rangka mencapai tujuan.

**BAB V**  
**KONSEP SANGGIT GARAP PENOKOHAN**  
**DALAM PAKELIRAN PADAT**

Bab ini menjelaskan terkait *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat. Hal demikian dilakukan untuk mendapatkan konsepsi mengenai usaha dalang dalam menentukan sebuah citra terhadap tokoh dalam pakeliran padat. Untuk mencapai konsep tersebut maka ditempuh melalui beberapa tahapan, yakni: menjelaskan unsur-unsur yang menentukan konsep *sanggit* garap penokohan; kedudukan *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat serta bagaimana usaha dalang mencapainya; dan implementasi *sanggit* garap penokohan pada pakeliran padat yang dalam konteks ini berorientasi pada deskripsi sajian pertunjukan Lakon Bambang Sumantri yang dipaparkan di bab sebelumnya.

**A. Unsur-unsur Konsep *Sanggit* Garap Penokohan Dalam Pakeliran Padat**

Unsur garap menjadi salah satu media yang memiliki kedudukan yang penting terhadap sebuah sajian karya seni yang utuh. Artinya, unsur garap merupakan sebuah sistem yang saling terkait dan terintegrasi kedalam suatu kesatuan yang utuh sehingga tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Sebagaimana dalam pakeliran konvensional di dalamnya terdapat unsur garap *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran*. Oleh karena itu, sebuah pakeliran dapat disajikan apabila di dalamnya terdapat unsur garap *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* tersebut. Hal demikian secara asosiatif kemudian ditransformasikan pada konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat. Artinya, dalam sebuah *sanggit* garap penokohan pakeliran padat maka di dalamnya terdapat unsur-unsur yang wajib untuk dipenuhi agar pencaipan karakter penokohan dapat sesuai terhadap konsep pakeliran padat yang ideal. Sebagaimana telah dijelaskan di bab paling awal mengenai konsep pakeliran padat yang secara sederhana dapat dipahami sebagai sebuah pakeliran yang mengedepankan keseimbangan antara *wadah* dan *isi*; artinya rentetan konflik dalam berbagai peristiwa yang hadir dikemas secara padat, tanpa rongga, dan penuh

dengan isi. Dengan demikian, penentuan unsur garap *sanggit* penokohan dipusatkan pada kebutuhan-kebutuhan dalam proses konsep garap pakeliran padat. Purbo Asmoro menjelaskan bahwa garap penokohan tidak dapat lepas dari lakon yang disajikan (wawancara, Oktober 2022). Artinya penentuan unsur-unsur garap penokohan selalu bertumpu pada tekstual lakon. Unsur-unsur garap penokohan dalam pakeliran padat paling tidak dapat dibagi menjadi lima unsur dengan penjelasan sebagai berikut.

#### **a. Tema Lakon**

Penggarapan penokohan dalam pakeliran padat berangkat dan berpijak dari tema lakon yang akan disajikan. Tema lakon mengandung pengertian sebagai ‘inti lakon’ atau ‘*liding lakon*’ yang berarti menjadi pusat perhatian dari semua garapan lakon termasuk didalamnya ialah garap penokohan. Artinya, setiap ekspresi garap penokohan harus mampu mengungkapkan terhadap tema yang telah ditentukan sebelumnya. Proses demikian dalam pakeliran padat harus dilakukan secara ketat sehingga diharapkan penggarapan tokoh tidak lepas dari tema. Adapun tema dalam pakeliran padat harus mengandung sebuah nilai yang memiliki konsep idealisme secara *universal*. Tema dapat berupa sebuah kalimat yang lengkap dan tidak multi tafsir, seperti “pengorbanan seorang prajurit dalam menjaga kedaulatan bangsa.” Tema tersebut dapat dipahami mengandung tentang nilai kepahlawanan seorang prajurit terhadap negaranya. Dengan demikian, penggarapan tokoh yang dihadirkan juga harus mampu mencitrakan nilai-nilai yang melekat pada sifat-sifat kepahlawanan, patriotisme, nasionalisme, kesetiaan, dan pengorbanan. Intinya bahwa proses penggarapan penokohan dalam pakeliran padat itu dimulai dari menentukan tema terlebih dahulu, setelah tema ditentukan baru selanjutnya dapat digunakan sebagai acuan dalam menggarap atau menentukan sebuah karakter tokoh yang akan digarap.

#### **b. Gagasan Pokok Lakon**

Gagasan pokok lakon merupakan sebuah ide atau imajinasi yang merupakan turunan dari tema lakon. Gagasan pokok mewujudkan pada ide-ide yang mendasari terhadap keseluruhan cerita yang akan diangkat. Ide atau gagasan tersebut kemudian ditulis seperti halnya prosa yang utuh yang belum terikat oleh

bangunan ataupun cerita lakon tertentu sehingga mampu menjadi sebuah orientasi karya yang murni. Gagasan pokok benar-benar berupa idealisme pengkarya yang mengedepankan nilai dari tema yang ditentukan sehingga belum memasuki wilayah pada seputar nama tokoh, judul lakon, dan hal-hal lain yang mengarah pada lakon tertentu secara khusus. Gagasan pokok secara umum berisi tentang dasar pemikiran, perumusan permasalahan, dan penyelesaian konflik.

Untuk mempermudah dalam memahami gagasan pokok simak berikut sebagai contoh, misalkan tema yang diangkat ialah ‘perjuangan seorang prajurit dalam menjaga kedaulatan bangsa.’ Nilai yang diangkat ialah nilai-nilai tentang kepahlawan dan nasionalisme, maka gagasan pokoknya dapat beraneka-ragam tergantung seniman itu mau mengarahkan karyanya kemana. Misalnya, alternatif kutipan gagasan pokok seperti berikut: “seorang prajurit yang menyadari bahwa dia dilahirkan dan dibesarkan di suatu negara yang ia pijaki, maka ketika negara itu membutuhkannya dia akan rela mengorbankan jiwa raganya untuk keutuhan bangsa dari ancaman negara lain. Meskipun disatu sisi dia menyadari bahwa raja yang memimpinya berada di pihak yang tidak benar, tetapi sebagai prajurit yang nasionalis, maka dia tetap akan membela tanah kelahirannya hingga nyawa menjadi taruhannya.” Berpijak pada kutipan gagasan pokok demikianlah selanjutnya dapat digunakan sebagai pijakan dalam menentukan judul lakon. Dengan demikian, kejelasan dalam merumuskan gagasan pokok ini akan sangat menentukan terhadap kejelasan garap penokohnya pula.

### **c. Judul Lakon**

Judul lakon ditentukan setelah tema dan gagasan pokok lakon dirumuskan. Pada tahapan ini sudah mulai terikat pada peristiwa, permasalahan, dan tokoh tertentu. Penentuan judul lakon dapat dilakukan dengan menginventarisasi berbagai lakon yang mampu mewadahi tema yang telah ditentukan. Perlu dipahami bahwa setiap tema mampu diwadahi melalui berbagai judul lakon, oleh karena itu penentuan lakon kemudian mengacu pada gagasan pokok yang dirumuskan. Sebagai contoh, dengan tema kepahlawanan serta rumusan gagasan pokok yang telah dituliskan sebelumnya maka terdapat beberapa lakon yang representatif, misalnya Lakon Kumbakarna Gugur, Karna Gugur, Sumantri Gugur, dan

sebagainya. Berbagai lakon tersebut dapat dipahami bahwa secara umum menggambarkan mengenai perjuangan seorang prajurit atau senapati dalam menjaga keutuhan negaranya dari ancaman mungsuh. Penentuan judul lakon sepenuhnya dipegang oleh penyusun karya dengan mempertimbangkan secara disiplin dan objektif kesesuaiannya terhadap tema dan gagasan pokok. *Sanggit* Garap penokohan selanjutnya dapat dilakukan dengan mengacu pada batasan-batasan lakon yang telah ditentukan.

#### **d. Permasalahan Lakon**

Permasalahan lakon merupakan unsur yang penting dalam mengembangkan sebuah cerita. Menurut Purbo Asmoro, permasalahan lakon sama halnya dengan permasalahan tokoh (wawancara, Oktober 2022). Selaras dengan pendapat Bagong Pujiono, bahwa garap penokohan diharapkan mendukung tersajinya dramatika lakon yang kompleks (wawancara, September 2022). Pengembangan permasalahan atau konflik di dalam lakon awalnya berpijak pada tema, gagasan pokok, dan judul lakon; akan tetapi akhirnya ini diturunkan pada pengembangan adegan lakon dan pembentukan karakter tokoh. Adegan-adegan yang disusun berdasarkan konflik yang dibangun digunakan untuk menentukan bagaimana garap penokohan yang dikehendaki, yakni dengan menentukan pembagian pemeranan tokoh secara tepat. Pemilihan peran tokoh sebagai protagonis, antagonis, tritagonis, atau peran pembantu sangat mempengaruhi jalinan kerumitan konflik dan citra tokoh yang akan muncul. Penentuan pemeranan serta *sanggit* garapan tokoh tentu tidak dapat lepas dari tema, gagasan pokok, judul lakon, dan permasalahan yang dibangun di dalam lakon.

#### **e. Latar Belakang Tokoh**

Penggarapan penokohan sangat ditentukan oleh latar belakang tokoh yang akan digarap di dalam lakon tersebut. Artinya, darimana tokoh itu berasal, kedudukan apa yang dia miliki, dari keluarga yang seperti apa dia dilahirkan, bagaimana kehidupannya baik yang dulu, sedang, maupun akan dilalui, bagaimana bentuk dan rupa fisiknya, dan lain sebagainya sangat menentukan bagaimana citra tokoh tersebut akan dibentuk. Proses *sanggit* garap tokoh yang menitikberatkan

pada tokoh utama tidak bisa lepas dari berbagai latar belakang kehidupan tokoh yang melingkupinya. Dia tidak bisa begitu saja ditentukan karakternya tanpa memperhatikan latar belakangnya secara komprehensif. Mengabaikan beberapa atau salah satu dari latar belakang tokoh dapat berpotensi terhadap lemahnya pengkarakteran tokoh yang dibentuk. Oleh sebab itu, seorang dalang yang bertindak sebagai pengkarya selayaknya mempelajari serta memahami secara menyeluruh berbagai latar belakang tokoh yang akan digarap sehingga mampu membangun garap penokohan yang benar-benar representatif dan proporsional.

Berdasarkan kelima unsur *sanggit* garap penokohan yang telah dijelaskan tersebut dapat dipahami bahwa kelima unsur tersebut merupakan sebuah kesatuan proses yang sistematis, saling berkaitan, dan saling menentukan. Pakeliran padat dengan mengedepankan konsep yang rapat tanpa rongga memiliki konsekuensi logis terhadap kedisiplinan dalang dalam melaksanakan berbagai unsur garap yang ada didalamnya. Hal ini berbeda dengan pakeliran konvensional garap semalam atau ringkas dimana seorang dalang memiliki kelonggaran-kelonggaran yang lebih bebas. Akan tetapi, kelonggaran inilah yang terkadang membuat penggarapan lakon dan penokohan dalam pakeliran konvensional semalam atau ringkas menjadi kurang tajam. Cahyo Kuntadi membenarkan bahwa penggarapan tokoh dalam pakeliran padat lebih fokus pada tokoh utama sesuai dengan tema yang disusun, sedangkan pada pakeliran konvensional penggarapannya bisa berkembang dan melebar kemana-mana (wawancara, Agustus 2022).

## **B. Kedudukan *Sanggit* Garap Penokohan Dalam Pakeliran Padat**

*Sanggit* garap lakon sebagaimana dijelaskan oleh Sugeng Nugroho mengandung pengertian sebagai sebuah hasil interpretasi dalang terhadap alur cerita wayang dengan tujuan agar pertunjukan wayang menjadi lebih menarik dan berkualitas. Permasalahan lakon dapat dibangun melalui beberapa cara, antara lain dengan menghadapkan dua tokoh dengan kepentingan yang bertolak belakang, mengkaitkan berbagai peristiwa, dan menghadirkan tokoh antagonis dalam sebuah lakon. Penggarapan tokoh dalam pakeliran dapat dikembangkan melalui peristiwa tokoh berdasarkan ketepatan dalang dalam menentukan susunan episode serta adegan yang dialami oleh tokoh wayang. Langkah-langkah *sanggit* garap ini

sangat dilatarbelakangi oleh pengalaman dalang serta kecermatannya dalam merefleksikan berbagai fenomena yang sedang berkembang (S. Nugroho, 2012).

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa garap lakon dalam pakeliran padat memiliki bobot yang sama dengan garap penokohnya. Proses menggarap sebuah pakeliran padat sama halnya dengan proses menggarap tokoh wayang. Keduanya merupakan dua irisan yang saling melengkapi dan tidak dapat berdiri sendiri-sendiri. Pencapaian bentuk pakeliran padat yang ideal adalah ketika didalamnya mampu menyajikan garap penokohan yang proporsional dan representatif. Pencapaian garap penokohan yang ideal ini tentunya melalui terpenuhinya serangkaian unsur garap penokohan sebagaimana dituliskan sebelumnya, yakni penentuan tema, gagasan pokok, judul lakon, permasalahan, dan latar belakang tokoh. Kedisiplinan dalam menjaga kelima unsur garap penokohan tersebut paling tidak akan mampu mengarahkan pada pencapaian bentuk pakeliran padat yang utuh, sehingga meminimalisir terjadinya kelonggaran-kelonggaran garapan sebagaimana yang terjadi di dalam pakeliran konvensional. Akan tetapi, perlu dicatat bahwa garap penokohan bukan menjadi unsur garap yang tunggal dalam pakeliran padat. Keberadaan unsur garap pokok dalam pakeliran seperti *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* juga memiliki bobot yang sama pentingnya dalam penyajian pakeliran bentuk padat. Artinya, dapat disimpulkan bahwa garap *sanggit* penokohan merupakan salah satu orientasi penting dalam penyusunan pakeliran padat; sedangkan unsur garap pakelirannya meliputi *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* memiliki perannya sebagai sarana ekspresi atau media pengaktualisasian terhadap berbagai ide serta nilai yang hendak dicapai yang salah satunya yaitu melalui garap penokohan. Proses yang demikian tadi kiranya dapat disusun diagram sebagai berikut.

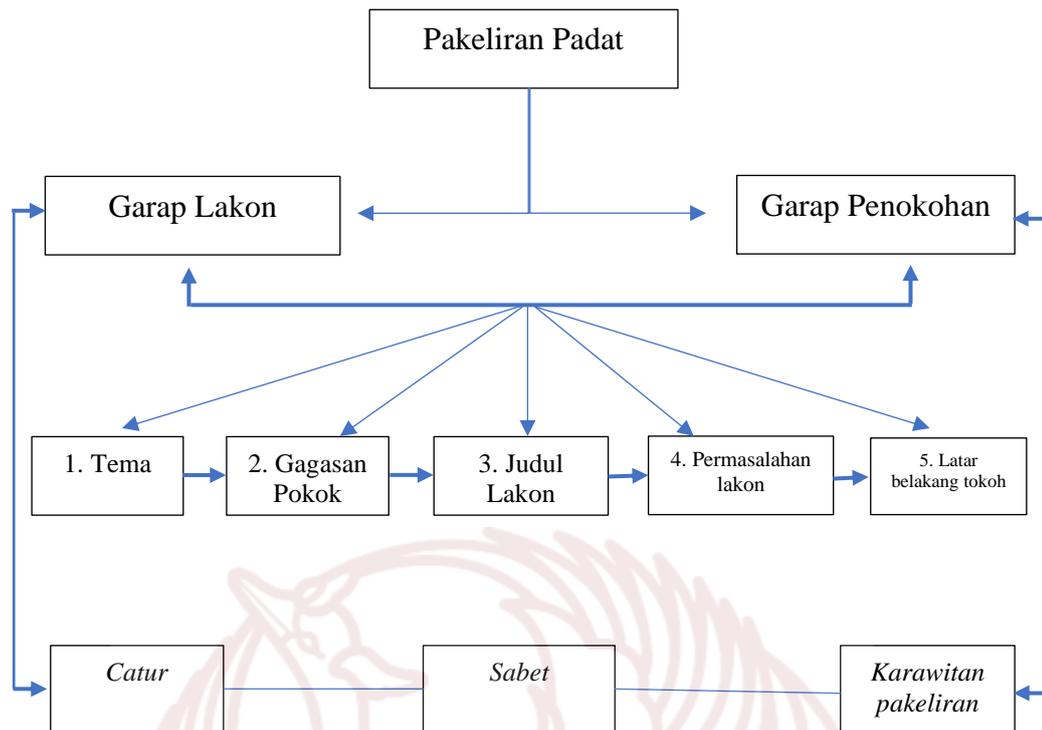


Diagram 1. Konsep Garap Penokohan Dalam Pakeliran Padat  
(diagram disusun oleh Catur Nugroho)

### C. Implementasi *Sanggit* Garap Penokohan Sumantri Dalam Pakeliran Padat Lakon Bambang Sumantri

Berpijak pada rumusan konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat yang telah dipaparkan sebelumnya, maka selanjutnya digunakan untuk melihat bagaimana implementasinya pada penggarapan tokoh Sumantri dalam pakeliran padat Lakon Bambang Sumantri sajian Purbo Asmoro. Bahasan ini dibutuhkan untuk melihat sejauh mana pengaplikasian garap penokohan Sumantri oleh Purbo Asmoro. Selain menggunakan kelima unsur garap penokohan dalam analisis ini juga digunakan konsep estetika *nuksma* dan *mungguh* yang sekaligus dipakai untuk memahami pencapaian estesisnya.

Tema yang diangkat pada sajian Lakon Bambang Sumantri dapat dinarasikan sebagai “pengabdian seorang perwira negara dalam menjaga kehormatan raja dan kedaulatan bangsanya.” Adapun nilai yang ingin disampaikan ialah nilai kepahlawanan, pengorbanan, kesetiaan, ketulusan, dan kasih sayang. Hal demikian dapat dilihat pada perjalanan tokoh Sumantri yang secara konsisten

menunjukkan karakter seorang perwira negara yang patriotis, nasionalis, dan penuh ketulusan dalam menjaga kehormatan raja serta bangsanya. Penjelasan tersebut sekaligus menjawab gagasan pokok atau ide cerita yang terkandung didalamnya, yakni perjalanan hidup seorang abdi negara dalam memperjuangkan keutuhan negara hingga mengorbankan jiwa dan raganya. Pemilihan judul Lakon Bambang Sumantri dipandang telah mampu mewartakan tema dan gagasan pokok yang hendak dicapai. Hal tersebut tampak bahwa penokohan Sumantri sebagai tokoh utama telah tergarap secara padat dan rapat dalam rentetan permasalahan pada setiap peristiwa adegan. Permasalahan lakon yang dibangun benar-benar mampu menyajikan penokohan Sumantri secara disiplin sehingga tidak ditemukan adegan-adegan yang melebar dari inti persoalan yang dibangun pada tokoh utama. Penentuan karakter tokoh Sumantri sebagai peran protagonis juga tidak lepas dari latar belakangnya. Sumantri dibangun dengan citra yang patuh, setia, pantang menyerah, dan berani berkorban. Penokohan yang demikian ini tentu dipengaruhi oleh latar belakangnya sebagai seorang anak pertapa yang luar biasa. Kehidupan Sumantri sejak kecil yang senantiasa erat dengan pengetahuan-pengetahuan suci serta ilmu kebijaksanaan dalam hidup menjadikannya sosok yang bijak, berbakti, dan mengutamakan keselamatan dunia daripada dirinya sendiri. Sikap serta karakter Sumantri ini tampak pada kesetiaannya dalam mengabdikan kepada Arjuna Sasrabahu.

Kedisiplinan garap penokohan Sumantri dalam pakeliran Lakon Bambang Sumantri sajian Purbo Asmoro tersebut tentu tidak semata-mata hanya berpusat pada persoalan teknis dan praktis antara ide garap dengan ekspresi garap. Melainkan yang tidak kalah pentingnya bahwa segala upaya tersebut harus mampu mencapai pada capaian pakeliran yang estetis. Menurut Sunardi (2012), *Nuksma* dan *mungguh* sebagai estetika dasar dalam pakeliran gaya Surakarta dapat dicapai melalui tiga tahapan penting, yaitu: (1) penguasaan pengetahuan dan keterampilan, (2) kemampuan garap, dan (3) kemampuan ekspresi. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada sajian Lakon Bambang Sumantri tampak bahwa persoalan pengetahuan dan ketrampilan dapat terpenuhi. Hal ini tampak pada kompleksitas garap penokohan Sumantri secara ketat, rapat, dan padat. Berkaitan dengan ketrampilan dapat disimpulkan bahwa hal-hal yang berkaitan dengan ekspresi teknis melalui unsur garap pakeliran telah mewartakan dan mumpuni. Artinya, ini

sekaligus menjelaskan bahwa kemampuan garap dan ekspresi yang disajikan mampu menyajikan garap penokohan Sumantri yang *nuksma* artinya sesuai dan selaras terhadap citra tokoh yang dibangun; dan *mungguh* yang berarti sesuai dengan kaidah-kaidah estetika dalam pakeliran bentuk padat.



## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan serangkaian analisis yang telah dilakukan sebelumnya maka sampailah pada tahap penyimpulan yang menjelaskan bagaimana setiap rumusan masalah yang diajukan mampu terselesaikan. Deskripsi sajian pakeliran padat dengan Lakon Bambang Sumantri dapat dipetakan klasifikasi penokohnya sebagai berikut. Tokoh Sumantri memiliki kapasitas peran sebagai tokoh protagonis. Tokoh Dasamuka dan Dewi Citrawati diposisikan sebagai pemeran antagonis. Adapun tokoh Arjuna Sasrabahu dan Sukrasana memiliki kedudukan sebagai tokoh tritagonis atau tokoh perantara, sedangkan tokoh-tokoh lain seperti punakawan, patih Surata, Prahastha, dan Narada termasuk sebagai peran pembantu. Melalui penjelasan deskriptif tersebut kemudian dapat digunakan untuk membantu menjawab rumusan masalah.

**Pertama**, unsur konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat ditentukan melalui lima hal, yaitu: (1) tema lakon, (2) gagasan pokok, (3) judul lakon, (4) permasalahan lakon, dan (5) latar belakang tokoh. Kelima konsepsi ini dapat digunakan ketika menyusun *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat agar mencapai pengkarakteran tokoh yang ideal. **Kedua**, *sanggit* garap penokohan memiliki kedudukan yang penting sebagai orientasi garap dalam pakeliran padat, sedangkan unsur garap pakeliran meliputi *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* merupakan media atau sarana ekspresinya. Pengarapan lakon dalam pakeliran padat sama halnya dengan pengembangan konflik yang dialami oleh tokoh yang ditampilkan. Dengan demikian, di dalam pakeliran padat penggarapan lakon sama dengan penggarapan tokoh. **Ketiga**, pencapaian garap penokohan yang ideal dalam pakeliran padat sepantasnya mengarah pada capaian rasa yang estetis. Garap tokoh Sumantri dalam sajian Lakon Bambang Sumantri dipandang mampu mencapai tataran estetika *nuksma* dan *mungguh* sebagai estetika dasar dalam pakeliran purwa. Bagaimana terciptanya keselarasan antara tema, gagasan pokok, judul lakon,

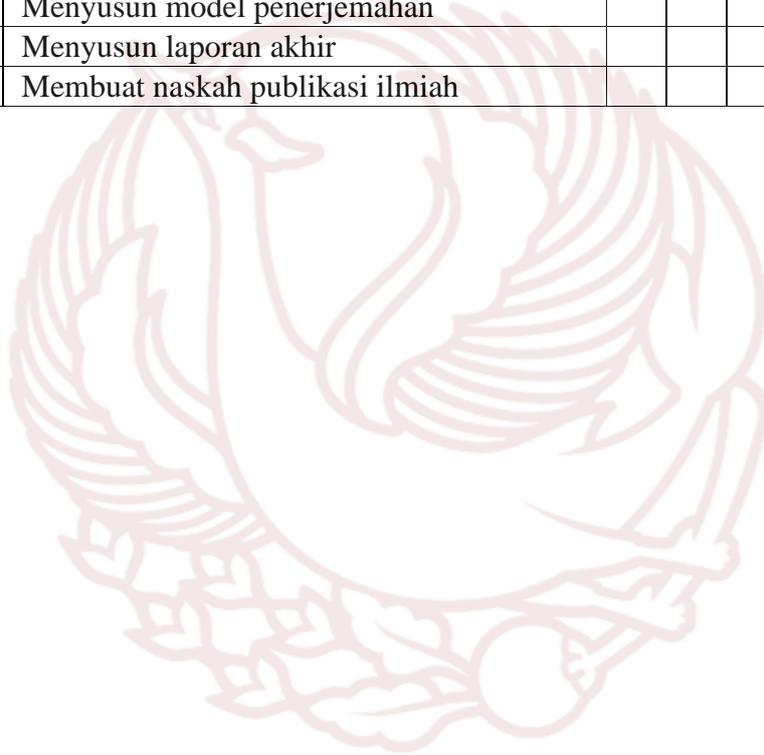
permasalahan, dan latar belakang tokoh yang digarap melalui aktualisasi unsur garap pakeliran meliputi ekspresi *catur*, *sabet*, dan *karawitan pakeliran* mampu disajikan secara idealis, proporsional, dan representatif.

## **B. Saran**

Berdasarkan serangkaian analisis yang telah ditempuh dalam penelitian ini, yakni mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat, peneliti merasa bahwa masih terdapat beberapa hal yang belum dibahas secara maksimal. Persoalan analisis baik secara tekstual maupun kontekstual terkait konsep-konsep dalam pakeliran padat belum banyak dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Hal ini secara tidak langsung menyebabkan minimnya acuan refrensial guna melengkapi analisis yang dilakukan dalam penelitian ini. Namun demikian, hal ini justru menjadi peluang yang besar bagi para peneliti khususnya di bidang pedalangan yang secara khusus agar dapat melakukan penelitian-penelitian yang lain mengenai pakeliran padat sehingga konsep yang ada didalamnya dapat segera dirumuskan. Perumusan konsep-konsep dalam pakeliran padat merupakan hal yang penting dan mendesak bagi kebutuhan banyak pihak, baik itu bagi para dalang, akademisi, seniman, maupun para peneliti seni bidang pedalangan. Pada akhirnya peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari hasil yang semestinya. Oleh sebab itu, saran, kritik, dan sanggahan yang bersifat membangun; secara terbuka peneliti bersedia menerima dengan lapang dada demi keabsahan hasil penelitian yang peneliti coba tawarkan. Melalui proses-proses evaluasi demikianlah hasil penelitian ini mengenai konsep *sanggit* garap penokohan dalam pakeliran padat akan menjadi lebih akurat dan dapat dipertanggung-jawabkan.

**BAB VII**  
**JADWAL PELAKSANAAN**

No.	KEGIATAN	BULAN KE					
		1	2	3	4	5	6
1	Revisi proposal						
2	Menyusun data <i>Lakon Bambang Sumantri</i>						
3	Pengumpulan data kepustakaan						
4	Pengumpulan data wawancara						
5	Mengkaji data <i>sanggit</i> garap penokohan						
6	Menyusun model penerjemahan						
7	Menyusun laporan akhir						
8	Membuat naskah publikasi ilmiah						



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahimsa-Putra, Heddy Shri (ed). 2000. *Ketika Orang Jawa Nyeni*. Yogyakarta: Galang Press.
- Harpawati, Tatik. 2005. "Kajian Struktural Ceritera Wayang Sumantri Ngenger," Laporan Penelitian Jurusan Pedalangan ISI Surakarta.
- H Parker, De Witt. 1948. *The Principles of Aesthetics*. New York: Apleton Century Crofts.
- Jazuli, M. 2003. *Dalang, Negara, Masyarakat: Sosiologi Pedalangan*. Semarang: Limpad.
- Koentjaraningrat. 1984. *Kebudayaan Jawa*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Miles dan Huberman. 1992. *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of a New Methods*. Berverly Hills: Sage Publication.
- Nugroho, Catur. 2013. "Struktur Kekuasaan Jawa Dalam Lakon Kangsa Adu Jago (Perspektif Strukturalisme Levi-Strauss)," *Lakon, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. X No. 2, (Desember 2013):29-54.
- \_\_\_\_\_. 2016. "Kelahiran Semar; Representasi Nalar Jawa (Sebuah Analisis Strukturalisme Levi-Strauss)," *Gelar Jurnal Seni Budaya* Vol. 14 No. 2, (Desember 2016):147-157.
- \_\_\_\_\_. 2021. "Konsep Garap Pakeliran Wayang Tunggal Lakon Sudamala Sajian Ki Purbo Asmoro," *Lakon, Jurnal Pengkajian dan Penciptaan Wayang* Vol. XVIII No. 1, (Juli 2021):1-14.
- \_\_\_\_\_. 2021. "Garap Karawitan Pakeliran: Pakeliran Sandosa Lakon Kembang Kudhup Pupus," *Keteg, Jurnal Pengetahuan, Pemikiran, dan Kajian tentang Bunyi* Vol. 21 No. 2, (November 2021).
- Nugroho, Sugeng. 2012. *Lakon Banjaran Tabir dan Liku-Likunya*. Surakarta: ISI Press.
- Nugroho, Sugeng, Sunardi, IN Murtana. 2019. *The General Artistic Orientation of Wayang Kulit in the Folk Tradition in the Present Day*. Atlantis Press Volume 271.
- Pujiono, Bagong. 2016. "Konsep dan Penerapan *Mandhalungan* Dalam Pertunjukan Wayang Golek Kebumen." Disertasi Doktoral Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia (ISI), Surakarta.
- Sarwanto. 2008. *Pertunjukan Wayang Kulit Purwa dalam Ritual Bersih Desa Kajian Fungsi dan Makna*. Surakarta: ISI Press.
- Sedyawati, Edi. 1981. *Pertumbuhan Seni Pertunjukan*. Jakarta: Sinar Harapan.
- Soetarno. 1989. "Serat Bima Suci Dengan Berbagai Aspeknya," Laporan Penelitian Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI), Surakarta.

- Soetarno, Sunardi, dan Sudarsono. 2007. *Estetika Pedalangan*. Surakarta: ISI Press.
- Sudarko. 2003. *Pakeliran Padat: Pembentukan dan Penyebarannya*. Surakarta: Citra Etnika.
- Suamanto. 2007. “Dasar-dasar Garap Pakeliran,” dalam Ed. Suyanto, *Teori Pedalangan: Bunga Rampai Elemen–elemen Dasar Pakeliran*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi. 2012. “Nuksma dan Mungguh: Estetika Pertunjukan Wayang Purwa Gaya Surakarta.” Disertasi Doktoral Program Studi Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2013. *Nuksma dan Mungguh: Konsep Dasar Estetika Pertunjukan Wayang*. Surakarta: ISI Press.
- Sunardi, Sugeng Nugroho, Kuwato. 2016. “Pertunjukan Wayang Babad Nusantara: Wahana Pengajaran Nilai Kebangsaan Bagi Generasi Muda,” *Panggung, Jurnal Seni Budaya* Vol. 26 No. 2 (2016).
- Van Groenendael, V.M. Clara. 1987. *Dalang di Balik Wayang*. Jakarta: PT. Pustaka Utama Grafiti.

#### DAFTAR WEBTOGRAFI

- Asmoro, Purbo. 2021. “Pertunjukan Wayang Lakon *Bambang Sumantri*,” [https://youtu.be/W\\_eK2WZ6W88](https://youtu.be/W_eK2WZ6W88), diakses 05 Mei 2022.

#### DAFTAR NARASUMBER

- Purbo Asmoro (61 tahun), dalang dan pengajar seni pedalangan ISI Surakarta. Gebang, Kadipiro, Surakarta.
- Bagong Pujiono (42 tahun), dalang dan pengajar seni pedalangan ISI Surakarta. Polokarto, Sukoharjo.
- Cahyo Kuntadi (42 tahun), dalang dan pengajar seni pedalangan ISI Surakarta. Jaten, Karanganyar.